



Era dos Magos



Era dos Magos

Sistema ARK de RPG®

ÍNDICE

Créditos	4	Lista de Magias	31	- Danos Especiais	66	- O Reino Imortal	86
Agradecimentos	5	- Magias Arcanas Gerais	31	- Resistências e Vulnerabilidades	67	- O Panteão	87
Histórico do Projeto	6	- Escola: Combate	39	- Armaduras e Escudos	67	Um Mundo de Magia	88
CAP. 1: Interpretando	9	- Escola: Ilusão	40	- Combates Navais e Embarcações	67	- Os Renegados	89
O que é RPG?	9	- Escola: Telepatia	40	- Combates em Montarias	68	- Tipos de Magia	89
Como Jogar?	11	- Escola: Defesa	41	- Tabela de Gasto de Estamina	68	Viagens e Montarias	90
CAP. 2: Construção de Personagens	14	- Escola: Morte	42	- Restauração de Energia	68	Organizações	90
1º Passo: Traços Gerais	14	- Magia Elemental: Fogo	43	- Perda de Vitalidade	69	- Os Cavaleiros da Luz	91
2º Passo: Alinhamento	14	- Magia Elemental: Água	45	- Morte de um Personagem	69	- A Ordem dos Cavaleiros Errantes	91
- Alinhamentos Morais	15	- Magia Elemental: Terra	47	- Combates Contra Grupos	69	- A Mão Negra	91
- Alinhamentos Sociais	15	- Magia Elemental: Ar	49	- Alterações de Atributos	69	- Os Dal'Khai	91
3º Passo: Classe Social	16	- Magia Natural	51	Evolução do Personagem	70	- Rebeldes	91
4º Passo: Classe Especialista	16	Habilidades de Classe	53	Personagens Multiclasse	70	O Comércio de Arkalon	92
- Guerreiro	16	- Guerreiro	53	Sistema de Magias	71	As Raças da Antiga Era	92
- Atirador	16	- Atirador	54	- Testes	71	- Anões	92
- Caçador	17	- Caçador	55	- Contrafeitiços	72	- Elfos	93
- Mago	17	- Ladino	56	Construção de Itens	72	- Saurians	93
- Elementalista	18	- Sacerdote Branco	57	- Kits de Fabricação	72	- Centauros	93
- Ladino	19	- Sacerdote Sombrio	57	- Poções	72	- Orcs	94
- Sacerdote Branco/Sombrio	19	Equipamentos e Carga	58	- Remédios, Venenos e Antídotos	73	- Leocans	94
- Druída	19	- Armas	59	- Forja	73	Outras Raças da Era Atual	94
5º Passo: Atributos	20	- Armaduras	60	- Armadilhas	73	- Gnolls	94
6º Passo: Defesas	21	- Escudos	60	- Pergaminhos Mágicos	74	- Mortos-Vivos	94
7º Passo: Perícias	21	- Kits de Fabricação	60	- Materiais Especiais	74	- Lobisomens	96
8º Passo: Energias	22	- Outros Itens	61	CAP. 5: Cenário	76	- Dragões	96
9º Passo: Religião	23	CAP. 4: Sistema de Regras	62	A Origem de Tudo (vários tópicos)	76	CAP. 6: Contando Histórias	99
- A Doutrina	23	Sistema de Testes	62	A Era dos Magos	79	Criando Aventuras	99
- O Caminho Cinzento	23	- Modificadores	62	A Marcha da Conquista	80	- Objetivo Sempre!	99
- O Caos	23	- Resultados Críticos	62	O Império	82	- Planejar, Não Definir	99
10º Passo: Deuses	24	Sistema de Combates	63	A Ordem Arcana	83	- Planejamento VS Improviso	99
11º Passo: Equipamentos	25	- Turnos	63	Os Brancos	83	- O Avanço da História	100
12º Passo: Onde Viver?	25	- Iniciativa e Ordem de Ação	63	Os Conflitos em Arkalon	84	- O Fim	100
- Verelin	25	- Tabela de Golpes	63	- Guerra Civil	84	- Personagens de Figuração	100
- Oreand	25	- Lutando com Duas Armas	64	- Magos e Brancos	84	- Quando Improvisar?	100
- Lísea	26	- Manobras de Combate Comuns	64	- Magos, Druídas e Elementalistas	85	- Criando Inimigos para os PJ's	101
- Ulohk	27	- Manobras de Combate Especiais	64	- O Culto da Escama Negra	85	- O Mundo é Seu!	102
- Argarad	27	- Efeitos de Combate	66	- Bárbaros e Nobres	85	Mapa Completo de Arkalon	103
- Além dos Mares	27	- Danos	66	Deuses e Religiões	85	Ficha de Personagem	104
- Principais Cidades	27	- BND e BNR	66	- A Natureza dos Deuses	86	Link para Mapa em HD	105
CAP. 3: Listas Gerais	31	- Armas	66	- As Religiões e a Devoção dos Mortais	86		



Créditos

Criação de Sistema e Cenário

Julio Cesar "Arkeiro"

Digitação e Revisão de Textos

Julio Cesar "Arkeiro"

Arte

"Sandara"

"JonasDeRo"

Todas as imagens contidas neste e-book tiveram suas utilizações devidamente autorizadas pelos detentores de seus direitos autorais para fins não-lucrativos. A obra contida neste e-book é registrada, porém distribuída sem fins comerciais ou lucrativos. Ainda assim fica restrita a cópia ou utilização do conteúdo para outros fins que não sejam jogos de RPG ou atividades relacionadas. Fica proibida sob quaisquer situações a alteração do conteúdo do e-book. Fica também restrita a distribuição do e-book por sites ou meios não autorizados pelo detentor dos direitos autorais.

Agradecimentos

Tudo isso começou em 2005, quando um garoto inexperiente ficou com preguiça de ler um livro com mais de 300 páginas de letras miúdas e decidiu criar um sistema próprio para narrar RPG. Aquele garoto, com manuais mal feitos e regras engraçadas contou com a ajuda de amigos, muitos deles cujas faces nunca foram vistas, mas nem por isso foram menos importantes para que este projeto fosse concretizado. Quero agradecer a Augusto Venceslau (Scitrion), Hélison, Bruno Damo (Senji), Ismael (Smith) e "Aio" pelas incontáveis vezes que leram e releram dezenas de páginas de regras alteradas e reformuladas. Quero agradecer à Erika (Megan) por ideias excelentes para o cenário e pelo incentivo. Agradecer de forma bastante especial ao Elton Renan (Gohan) por ser um dos meus jogadores mais assíduos e também por revisar as regras do sistema para que elas tivessem mais coerência e equilíbrio. Agradeço aos meus jogadores Paulo Vitor (Dentinho), Pérola Cardoso Alves (Pel), Samantha Martinelli (Saah Caos) e Alyson Barbosa (Ice) pelos excelentes jogos, pela paciência e por se dedicarem cada vez mais a esta ideia. Isso só é possível graças a vocês também. Quero deixar um agradecimento especial também à minha jogadora mais antiga, Cristiane Alves (Aine) e às minhas narradoras mais pacientes, Aline Gallo (Linn) e Rafaella Cristina. Também não poderia esquecer meu amigo, Jhow Nieiro (Kazak), pelos emocionantes jogos em GW. Aprendi muito naquela sala! Apesar de vocês não terem participado diretamente deste projeto foram peças fundamentais para a aquisição de experiência e conteúdo RPGístico. Por fim, deixo um enorme "obrigado" aos meus grandes incentivadores literários, Sthephanny Moreira (San) e Gabriel Pereira (Bila), parceiro desde sempre.

Obrigado também à minha esposa "anônima" que, apesar de não gostar de RPG, teve paciência comigo enquanto eu estava empenhado no projeto.

Quero agradecer grandemente à "Sandara" e ao "JonasDeRo", artistas sensacionais do DevianArt, que atenderam o meu pedido quase de imediato e permitiram que suas artes fossem utilizadas no livro. Sandara e Jonas, é bom saber que o RPG pode contar com pessoas como vocês!

Todos podem acompanhar o trabalho dos artistas seguindo os links abaixo:

<http://sandara.deviantart.com/>

<http://jonasdero.deviantart.com/>

Por fim, deixo um forte abraço a todos os meus amigos do RPG2ic e também aos idealizadores do programa, especialmente ao Armando Schiavon (J. Maximus), que me deu algumas dicas sobre as questões de direitos autorais. Foi aqui que tudo começou e continua acontecendo!

Julio Cesar "Arkeiro"

Histórico do Projeto

Era dos Magos é um projeto que teve início há algum tempo atrás e de forma bastante distinta. Como já citei nos agradecimentos, tudo começou em 2005, quando eu tinha 16 anos de idade e uma indisposição bem grande para sistemas padrões. Conheci o RPG aos 15 anos e comecei a narrar apenas um ano depois. Nesse tempo me deparei com um software de RPG online chamado RPG2ic, que me permitiu conhecer um novo estilo de jogo. Apesar de ainda participar de diversas sessões de mesa, confesso que os jogos online assumiram o topo do meu histórico como RPGista.

Mas o maior motivo que me levou a criar um manual de regras próprias não foi a indisposição e sim a busca por praticidade. Quando entrei em contato com alguns sistemas padrões, percebi que a criação de personagens era um processo demorado, cheio de cálculos, regras, asteriscos e letras miúdas. Por vezes era obrigado a ir e voltar de capítulo em capítulo procurando informações espalhadas de forma quase aleatória pelas páginas. Isso gerava alguns diálogos do tipo:

- **Narrador:** *Você pode ter cinco magias iniciais com seu mago. Não, espere! De acordo com uma*

regra racial do capítulo 2 pode ter mais duas, então são seis.

- **Jogador:** *Que ótimo! Vou escolher!*

- **Narrador:** *Mas cuidado! De acordo com uma regra de classe do capítulo 3 há algumas restrições, e há uma outra regra no capítulo 4 que diz que sua Inteligência baixa reduz sua capacidade de lançamento, então não escolha mais do que quatro magias... ou seriam cinco? Calma aí, vou conferir...*

Isso definitivamente era cansativo! Outro fator que me intrigava muito eram as interrupções. Lá estava eu diante do dragão, saltando sobre a cabeça dele, quando o narrador interrompia o jogo para consultar um parágrafo de cinco linhas no meio de trezentas páginas de letras miúdas para investigar se um determinado detalhe do meu personagem influenciava num bônus X ou numa penalidade Y no momento da ação.

Eu precisava de mais do que isso. Precisava de praticidade, mas sem perder a riqueza dos detalhes. Precisava de uma forma de combate dinâmica, sem muitas rolagens de dados, mas que representasse um realismo dentro do jogo. E foram essas necessidades, somadas a diversos outros fatores, que me fizeram criar um cenário medieval próprio chamado

Faingard, juntamente a um sistema de regras pobre e cheio de falhas, mas que na época eu considerava o máximo. É claro que eu não fui bem sucedido! Fiz um livro com "longas" 17 páginas com algumas regras das quais prefiro não comentar. Basta dizer que os personagens usavam Carisma para testes de montaria.

Mas o tempo resolve tudo... e um pouco de esforço também. Com incentivo externo e bastante vontade fui adiante. Meu manual de poucas páginas começou a ser atualizado de forma bastante frequente. Às vezes eram 2 ou 3 atualizações num único mês. Perdi as contas de quantas vezes refiz totalmente as regras fazendo alterações nos modos de testes e dados _ e os jogadores é que seguravam a barra de ter que reler e adequar fichas. Comecei com 1d6, depois 2d6, depois 1d10, 3d6 e terminando hoje no aclamado e mais que rolado 1d20. Ainda assim, o 2d0 deste manual é bem diferente de qualquer outro comumente usado. O importante é que tudo foi progredindo durante esses 10 anos até terminar neste livro.

Faingard era uma fantasia medieval padrão até então. Eu dizia que o cenário era "próprio" mas de próprio não tinha nada, pois tudo era

basicamente igual a qualquer fantasia medieval: elfos, anões, humanos, anões que não gostavam de elfos etc. No entanto, uma grande diferença _ considero a maior de todas _ surgiu em 2013, quando as então nove raças disponíveis em Faingard converteram-se em apenas uma e o cenário passou a se chamar *Age of Mages*, mais tarde convertido em *Era dos Magos* para evitar os estrangeirismos que eu tanto odeio. Foi uma mudança que pegou alguns jogadores de surpresa e nem todos aprovaram. "Você deixou de disponibilizar nove raças aos jogadores para limitar todo o cenário a apenas uma?". Perdi a conta de quantas vezes ouvi ou li isso. Mas o fato é que fiz isso e não me arrependi. Primeiramente, essa decisão foi baseada no simples fato de que havia uma imensa dificuldade entre os jogadores de estudar e entender o contexto que envolvia uma raça diferente da humana. Fossem elfos, anões, centauros ou saurians _ que eram os homens-lagarto do cenário _ todos agiam da mesma forma, falavam da mesma forma, resumindo: eram humanos com aparências diferentes e alguns números a mais ou a menos na rolagem de dados, nada mais. Outro fator era o histórico. Muitos livros de RPG de fantasia medieval importam-se muito em fornecer regras e informações diversas em suas páginas, mas poucos deles dedicam-se à uma explanação detalhada do cenário, ambientação e história. Criar a história de uma única raça durante milhares

de anos é uma tarefa extremamente complexa. Criar a de nove delas é realmente um desafio a ser superado. Eu não fugi desse desafio, afinal, Faingard estava feito, mas entendi que para que o cenário fosse melhor explorado e compreendido pelos jogadores, era preciso simplificar. Foi então que houve esta compactação racial, limitando todos os personagens do jogo a humanos no início de suas tramas. Durante as aventuras narradas na fase BETA do sistema, muitos jogadores tiveram destinos diferentes e converteram-se em lobisomens, vampiros e até mesmo espectros, mas sempre iniciaram como humanos. No fim a experiência foi positiva. A criação de personagens ficou extremamente simplificada e a interpretação bem mais coerente. Além disso, a extinção das outras raças no cenário forneceu infinitas possibilidades de crônicas repletas de ruínas, relíquias, viagens no tempo e até mesmo descobrimentos de certos sobreviventes do suposto extermínio realizado pelos humanos _ veremos a história completa mais adiante. As questões políticas também ficaram muito mais simples de serem descritas e definidas. Tudo isso contribuiu para um cenário já pronto para ser desbravado por narradores e jogadores que querem algo mais que apenas dezenas de rolagens de dados em suas aventuras.

Para encerrar, acho importante dizer que **Era dos Magos** foi criado para tentar

recuperar um pouco da arte de narrar e jogar RPG. É um sistema que preocupa-se muito com a parte histórica e social do jogo, não apenas com rolagens infinitas de dados encontrando um inimigo a cada esquina pela qual se caminha. Foi visando isso que o cenário foi planejado e construído. É claro que para isso acontecer será necessária uma generosa colaboração dos narradores, porém tudo foi desenvolvido para que eles tivessem ferramentas suficientes para levar adiante esta visão. Dependendo simplesmente da classe à qual o personagem pertencer, ele já iniciará sua jornada como um fugitivo da lei ou uma vítima de preconceito num determinado reino. Há alguns lugares que testemunharam coisas tão incríveis que apenas eles seriam suficientes para formular uma quest principal, talvez até mesmo uma crônica. Tudo em **Era dos Magos** converge para que o narrador possa criar objetivos e tramas interessantes para os personagens. Cada tópico, principalmente do capítulo 5, onde estaremos falando do cenário, abrirá um leque de possibilidades para histórias tão interessantes quanto intensas. Isso permitirá ao narrador desenvolver sessões mais criativas, abrindo mão de jogos simplórios onde todos se limitam a ficar entrando de masmorra em masmorra dizimando a população goblin e kobold do mundo _ os goblins e kobolds aprovam essa iniciativa!



Capítulo 1

Interpretando

Se você ainda não conhece os princípios do RPG, bem vindo a um mundo sem limites! Este primeiro capítulo será dedicado à realização de um tutorial simples e prático àqueles que desejam conhecer o *Roleplay* de forma mais efetiva e utilizarem o livro mesmo sem experiência. Caso você já conheça os princípios do jogo, poderá optar por ir diretamente para o capítulo 2, onde trataremos de tudo acerca da criação de personagens.

‡ O que é RPG? ‡

A sigla RPG significa *Roleplaying Game*, que pode ser traduzido como *Jogo de Interpretação*. Trata-se da boa e velha mania de contar histórias. Jogar RPG é como ler um livro ou assistir um filme. A diferença é que ao invés de simplesmente observar aquilo que acontece você tem a oportunidade mudar os fatos conforme quiser... ou como conseguir. Basta lembrar de um livro que você leu e gostou bastante. Você se recorda de como as palavras iam tomando forma na sua mente? Cada descrição ia gerando um cenário, um personagem ou às vezes apenas um gesto em sua imaginação. É como se um filme estivesse passando em nossa mente no momento em que

lemos. É o velho paradoxo de "não precisar enxergar para ver".

Para interferir na história, no entanto, a pessoa precisa encontrar uma maneira de se inserir dentro dela e é aí que entra o personagem. Criar um personagem de jogador (PJ ou PC) é o principal passo para jogar RPG. É através do seu personagem que você entrará no mundo do jogo e poderá interagir com tudo que estiver disponível nele. É como usar o *Animus* de *Assassin's Creed*, o *Nerve Gear* de *SAO* ou o "plug" de *Matrix*. Sem o personagem, o outro mundo fica inacessível. Há diversas regras a serem seguidas ao se criar um personagem, pois ele precisa de alguma forma ser compatível com o cenário usado para o jogo.

O cenário é outra questão importante. O RPG permite a você estar em qualquer lugar, em qualquer tempo. O jogo pode se passar num mundo medieval, antigo, moderno ou futurista. Pode abraçar um universo real ou imaginário. Simplesmente não existem limites. Você poderá assumir um personagem dentro de cenários conhecidos em filmes, livros, séries... ou simplesmente dentro de um cenário novo, inédito, descobrindo seus segredos e desbravando-o como um pioneiro. Por isso dizemos: "em uma vida

tenho vivido mil vidas". O que não deixa de ser verdade.

Mas, afinal, como se joga isso? Pois bem... o RPG usa como base a descrição, ou seja, um jogador especial, que chamamos de *narrador* ou *mestre*, vai descrever uma cena, um fato, uma situação específica na qual o personagem do jogador vai estar inserido. Essa narração pode ser verbal ou digitada, dependendo do tipo de jogo. Independente disso, tudo que será narrado está relacionado à história do personagem, para que haja algum sentido na trama. Uma vez que o narrador fez essa descrição, o jogador poderá dizer o que seu personagem fará ou falará em resposta e assim a história vai sendo construída.

Conforme o personagem vai avançando na trama, ele terá que passar por diversos desafios no intuito de cumprir uma missão ou alcançar um objetivo principal, seja ele qual for. Resgatar uma princesa, evitar uma guerra, impedir um poderoso vilão de fazer algo realmente ruim... as possibilidades são limitadas apenas pela imaginação dos jogadores. No decorrer dessa missão podem ocorrer diversas outras missões menores, que costumamos chamar de *quests*, as quais complementam a aventura e dão ao personagem mais experiência.

Há hoje dois tipos de RPG bem conhecidos e jogados: o de mesa e o online. O RPG de mesa é mais tradicional. Os jogadores precisam se encontrar fisicamente. As narrações geralmente ocorrem com maior velocidade e costuma haver maior presença de ação nas sessões. Em contrapartida a interpretação dos personagens costuma ser menos realista ou até mesmo deixada de lado. Já o RPG online ocorre de forma mais lenta, geralmente digitada em fóruns ou programas especiais de chat. Apesar de possuir menos ação _ ou da ação ser mais lenta _, o RPG online costuma ter interpretações mais ricas e uma maior valorização da história como um todo. De forma geral, a praticidade dos jogos online tem conquistado seu espaço dentro do cenário RPGístico brasileiro.

Como forma final da definição do que é e de como se joga RPG, coloquei abaixo um pequeno trecho de um jogo online, narrado na sala de Era dos Magos no software RPG2ic. A personagem (Eileen) foi interpretada por Pérola Alves Cardoso, a "Pel". A cena retrata o encontro de dois nobres irmãos que conspiram para aplicarem um golpe numa família rival. Apesar de não haver combate na cena, ela retrata bem o espírito do jogo.

Narrador:

Já era noite daquele mesmo dia em que Eileen foi pedida em casamento. Seu coração palpitava mais forte, ora pela alegria da união ora pelo medo de todas as consequências deste ato. Duque Kiros, o noivo, saiu após conversar muito com o pai da jovem acerca dos preparativos não apenas da festa como da partida deles para a marcha convocada pelo imperador. Ficou

decidido que o pai e os irmãos de Eileen partiriam no mesmo dia em que ela se casasse. A garota fazia um passeio noturno pelo jardim juntamente com sua dama de companhia, Mary, quando deparou-se com seu irmão, Durward, sentado num banco à beira de um canteiro de rosas brancas e vermelhas. Ele tinha ao seu lado um lampião e parecia estar usando-o para ler um livreto que apoiava com uma das mãos.

Jogadora:

Eileen tinha seus pensamentos nas nuvens, mas seus pés firmes no chão. Ela seria a senhora Liannon em breve, e apesar do pensamento trazer-lhe toda a alegria do mundo, ela sabia que tinha um dever para com Kiros, e ele começava com impedir o casamento forjado de seus inimigos para fazer-lhe frente na disputa pelo trono. Tinham apenas três dias, e ela ainda precisava convencer um de seus irmãos a ser o pivô de tudo. Aliás, Durward. Rider era muito rígido para tomar uma tarefa tão sinuosa. Somente seu irmão mais novo seria capaz de seduzir a jovem Cirx sem levantar suspeitas e criar desconfiança entre os noivos rivais. Foi então que Eileen avistou Durward mais à frente no jardim. De fato Morayne estava ao seu lado. A jovem Farel agradeceu ao deus por guiá-la até o irmão e com um leve olhar deixou a brisa acariciar os cabelos de Durward e bagunçar as folhas do livreto que este segurava.

_ Mary, por favor, deixe-nos a sós _ sorriu para a dama de companhia, enquanto caminhava em direção a seu irmão. Eileen não costumava abordá-lo diretamente. Os garotos sempre tiveram sua própria ligação, muito mais forte que qualquer elo que podiam ter com ela. _

_ Durward, meu irmão, o que faz escondido aqui quando pode ler tão melhor dentro de casa? _ sua voz era suave, mas não tão inocente como costumava ser.

Narrador:

Ao ouvi-la chamar, o rapaz fecha o livro rapidamente e parece ficar surpreso por sua companhia, gaguejando antes que uma frase completa saísse de sua garganta.

_ Eileen... eu é que devia perguntar isso! Não está um pouco tarde pra caminhar pelos jardins? Não estamos no castelo do nosso pai, você sabe. Não confio na segurança desta cidade _ ele replica enquanto tenta disfarçar e colocar o livreto dentro do corselete.

Jogadora:

_ Durward, não sou mais uma criança _ ela respondeu séria, mas lembrou-se que precisava dele e deixou o sorriso voltar ao rosto _ Sabe que me casarei em pouco tempo. E falando em casamento... aposto que soube sobre a união de Marien Cirx com o duque Selegan. Sei que o despreza particularmente, não?

Narrador:

_ Não tenho nada contra os Selegan. Quem tem é o seu futuro marido. Pelo que eu soube, as famílias vêm brigando há décadas pelas ilhas e minas do Porto da Alva _ ele se levanta _ Já os Cirx... bem... não é novidade que se trata da família mais ambiciosa e inescrupulosa de Verelin. Se tenho algo contra eles é que com esse tal casamento podem se tornar um fardo para o duque Liannon e, conseqüentemente para seus aliados, que é onde nós entramos. Parece que há um peso considerável nos seus ombros... irmã _ ele força a última palavra. Não estava acostumado a chamá-la assim.

Jogadora:

_ Tanto melhor _ ela sorriu. Não estava acostumada a ser chamada de "irmã". Era uma relação estranha a que mantinha com a própria família _ Mas o peso não está apenas em meus ombros. Como aliado dos Liannon, você também divide esse fardo. Se houvesse uma forma

de destruir esse casamento e garantir que não haja aliança entre as duas famílias por certo tempo, estaria disposto a colaborar? _ ela o olhou com seriedade. Precisava convencê-lo, mas o fato de serem do mesmo sangue não a ajudaria nessa tarefa.

Narrador:

_ Mal saiu da família e já está se tornando uma conspiradora, Eileen? _ ele ri rapidamente pelo nariz _ Isso é no mínimo... inesperado. Seja como for, diga logo o que tem em mente. Ao menos assim talvez eu possa fazer nosso pai olhar um pouco pra honra de seu filho mais jovem _ Eileen sabia que Durward tinha uma inveja às vezes excessiva de Rider devido ao pai supervalorizar o filho primogênito. Sempre que podia, ele tentava impressionar Velgan para que o notasse e o considerasse igualmente digno de seu nome.

Jogadora:

_ Não sou uma conspiradora _ retrucou rapidamente, um tanto ofendida _ Apenas sei de meus deveres _ ela respirou fundo, o ar ao seu redor estava calmo e fresco _ A única chance desse casamento não acontecer é a traição. Imagino que Selegan não aceitaria uma noiva que houvesse perdido sua virtude... voluntariamente, claro. E se fosse com um de seus inimigos, ele não poderia perdô-la mesmo se quisesse. Nós dois sabemos que Rider seria inútil para conquistar uma mulher. Até nosso pai concordaria que você é o único que seria capaz de tal manobra. Tudo o que você precisa é que uma testemunha veja a noiva aceitar levá-lo a seu quarto entre risos e os rumores cuidarão do resto. Criados são ótimos nisso!

Narrador:

_ Hum... _ ele põe as mãos para trás e começa a dar alguns passos pelo ambiente _ Sabe que isso é arriscado, não sabe? Se Selegan se sentir ofendido ou se me pegar dentro dos aposentos da garota ele poderá invocar o

direito de Retorno _ Eileen sabia que o Retorno era uma lei antiga dos homens, anterior até mesmo ao Império, que dava a um homem ofendido ou ferido o direito de duelar contra seu ofensor e até mesmo matá-lo, contanto que houvesse testemunhas do duelo.

Jogadora:

_ Arriscado, sim... mas acredito que você é mais esperto. Sequer necessita adentrar os aposentos dela, tudo o que precisa é de um convite ou aquiescência _ ela olhou pra ele com um sorriso _ E duvido que você perderia para Austros Selegan. Imagine como nosso pai se encheria de orgulho ao vê-lo derrotar Austros em um duelo justo. De fato, Rider jamais poderia igualar-se após tal feito.

Neste momento podemos ver uma tentativa clara e direta de Eileen em convencer Durward. Sendo assim, o narrador pede a ela um teste de Carisma, pois acha que seu poder de manipulação deve ser posto à prova. Ao rolar o teste, com nível de dificuldade 20, a jogadora obtém o resultado 23, ou seja, ela teve sucesso em sua persuasão. Como resultado o narrador descreve:

Narrador:

Durward sorriu e fitou os olhos da irmã.

_De fato, você nasceu para ser nobre, minha irmã. Seu poder de persuasão é admirável! Qual o plano?

No exemplo que acabou de ser visto, podemos notar o narrador lançando uma situação inicial para a personagem, um passeio pelo jardim e um encontro inesperado. Temos então um personagem de figuração (PF ou NPC) chamado Durward, que é irmão da PJ. Enquanto o narrador interpreta Durward, suas ações e falas, Eileen é interpretada por sua respectiva jogadora. Não existe pré-definição do que será falado ou qual

será o fim do diálogo. Nessa cena especificamente a jogadora queria que o irmão de sua personagem se tornasse um aliado em seu plano para acabar com o casamento das famílias rivais de seu futuro marido. Para isso ela teve que encontrar argumentos dentro das fraquezas e ambições de Durward. Quando o narrador percebeu que ela fez isso de forma convincente, logo definiu que ele a ajudaria e o objetivo da personagem na cena foi alcançado.

Mas o que vimos acima foi apenas uma única cena da trama. Uma história de RPG é dividida em dezenas ou mesmo centenas de cenas, como numa novela, por exemplo. Uma cena é uma pequena parte do jogo que se passa num ambiente específico. Ela não tem definição de tempo. Geralmente a cena termina quando os personagens se retiram de um determinado local ou mudam de ambiente. E de cena em cena se constrói uma aventura... e de aventura em aventura, uma crônica. No fim, o objetivo é apenas um: construir a melhor história possível e se divertir.

⚔ Como Jogar? ⚔

Primeiramente vamos falar de material, depois dos conceitos. Para se jogar uma sessão de RPG com o Sistema ARK você precisará de uma ficha de personagem em branco (ou uma folha qualquer em branco onde ela possa ser reproduzida), lápis, borracha e algumas folhas para rascunhos e anotações. O narrador precisa ter o mesmo material citado acima. Além disso, ele também precisa de um dado de vinte faces (d20) e

um ou dois dados de seis faces (d6). Ter o livro à disposição ajuda bastante durante o jogo, mas isso é essencial apenas ao narrador.

O passo mais importante sem dúvida alguma é a criação do personagem do jogador, que chamamos também de PJ ou PC (Player Character). Para isso utilizaremos a ficha de personagem, cujo modelo está no final do livro. No capítulo 2 estaremos tratando detalhadamente sobre o processo de criação, mas por hora basta dizer que todo personagem possui características importantes que devem ser definidas. Quanto ele será forte? Será inteligente? Terá simpatia ou antipatia? São coisas que precisam ser pensadas e anotadas. Essa definição, no entanto, não é feita simplesmente através da escolha do jogador e sim por uma distribuição de pontos na ficha do personagem. Dependendo da quantidade de pontos distribuídos numa determinada característica podemos então definir em quê o PJ é forte e quais são suas debilidades. Esses pontos servirão também para a realização dos testes, sobre os quais falaremos daqui a pouco.

Agora vamos aos conceitos. Antes de qualquer coisa é importante definirmos a tênue fronteira entre jogador e narrador. Não é incomum que muitos jogadores invadam o espaço dos narradores, descrevendo mais que a ação de seus personagens. Isso também ocorre várias vezes com os narradores, que por vezes acreditam que uma tendência do personagem a fazer algo defina que ele realmente fez aquilo. Considere o seguinte:

- O **Jogador** controla única e exclusivamente as ações do seu personagem. Ele não pode definir o cenário nem as ações de outros indivíduos, sejam

eles personagens de figuração ou outros PJ's. Um jogador não pode dizer que seu personagem pegou uma pedra do chão sem antes perguntar ao narrador se há uma pedra ali para ser pêga.

- O **Narrador** é responsável por criar as quests e a trama de forma geral. Além de descrever todos os ambientes e situações nos quais os PJ's estarão inseridos, ele controla totalmente todos os personagens de figuração do cenário. O narrador não pode assumir o controle dos PJ's, exceto em raras ocasiões que serão citadas no decorrer do livro. Ele opera no jogo como uma espécie de juiz, solicitando os testes adequados às ações, avaliando resultados e dando a palavra final. Em resumo, o narrador é a autoridade do jogo.

E já que falamos em testes, vamos explicar melhor. Seria quase sem graça se o personagem simplesmente conseguisse fazer exatamente tudo que quisesse no momento que precisasse. Algumas pessoas até gostam de RPG's puramente interpretativos, onde valoriza-se quase unicamente a história, porém para transformar isso num jogo é preciso haver emoção e chances de falha. Para isso servem os testes. Existem diversas formas de se testar a ação de um personagem e cada sistema de regras possui a sua. Independente de como sejam realizados, os testes sempre estão vinculados a algum valor da ficha do personagem dependendo do tipo de ação desejada. Quanto mais desenvolvida for a característica relacionada àquela ação mais fácil tende a ser o teste. Veja o exemplo do tópico anterior, quando Eileen tentou convencer Durward que a ajudasse. O narrador solicitou à jogadora um teste de Carisma para definir se a

ação seria bem sucedida ou não. Naquele caso a personagem conseguiu realizar a ação, mas se não tivesse conseguido, obrigaria a jogadora a pensar em outra estratégia para obter o que queria.

Para definir se um teste foi bem sucedido ou não, trabalhamos com um resultado-alvo que chamamos de *Nível de Dificuldade* (ND), ou seja, para que a ação seja realizada com sucesso o valor obtido no teste deve igualar ou superar o ND. Em alguns casos, a dificuldade do teste é definida pelo narrador, em outros já tem pré-definição. Veremos isso com mais detalhes no capítulo 4.

Por fim, de desafio em desafio o RPG proporciona tanto a narradores como a jogadores diversão e entretenimento. Como resultado, uma boa história é obtida e pode ser contada por muito tempo. Para que você amplie sua experiência com RPG's, principalmente com o cenário de fantasia medieval, segue abaixo uma lista com alguns filmes, jogos e seriados que podem ajudar.

Filmes e Seriados:

- O Senhor dos Anéis (trilogia)
- O Hobbit (trilogia)
- As Crônicas de Nárnia
- The Legend of the Seeker
- 47 Ronins
- Eragon

Jogos:

- Dragon Age (série completa)
- Dark Souls
- The Elder Scrolls V Skyrim
- Baldur's Gate 2
- Neverwinter Nights 2



Capítulo 2

Construção de Personagens

Sem mais delongas, vamos ao que interessa de fato: a construção de personagens. Neste capítulo você terá informações completas sobre como construir seu personagem passo-a-passo, desde como escolher sua personalidade até a definição de classe, equipamentos e demais características.

‡ 1º Passo: Traços Gerais ‡

É proveitoso tanto para a crônica quanto para o próprio jogador que o personagem criado por ele seja único, distinto dos demais ou de qualquer outro que ele já tenha feito. Por isso é importante dedicação e criatividade diante da ficha em branco, então tenha foco!

Primeiro defina algumas características fundamentais do personagem como nome, personalidade e manias, ou seja, dê a ele traços que o tornem único. Descreva sua aparência, incluindo roupas, tatuagens, estilo de cabelo, porte físico... seja detalhista. Você também pode buscar em algum lugar uma imagem que se aproxime daquilo que você quer de seu personagem ou utilize uma para representá-lo. Por fim e mais importante do que tudo, é preciso fazer sua história ou *background* como alguns preferem chamar.



Como forma de ajudar na construção da história do personagem, experimente formular perguntas na ficha como uma espécie de questionário, o qual permitirá tanto ao narrador como ao jogador ter uma visão mais ampla do PJ e de suas inclinações. Como foi seu convívio familiar? Quais foram as pessoas mais importantes na vida dele? Qual seu maior sonho? Seu maior medo? São perguntas simples, mas que uma vez respondidas fornecem ferramentas muito úteis à interpretação.

Muito importante também para a criação de um bom background é adquirir conhecimento sobre o cenário, ou seja o mundo onde o personagem vive e suas características. O que aconteceu no mundo? Qual a história, cultura, religião, leis? Até mesmo a política é importante, pois permite ao jogador saber como se comportar em cada lugar por onde seu personagem passar.

‡ 2º Passo: Alinhamento ‡

O alinhamento de um personagem é como uma pré-definição de seus valores morais e da forma como ele age em relação à sociedade. Definir isso com antecedência será uma ajuda excepcional para que o jogador faça uma boa interpretação.

Um uso ainda mais importante dos alinhamentos diz respeito a algumas habilidades, magias e classes, nas quais estas características interferem diretamente. Todo alinhamento é dividido em duas partes: a primeira indica sua conduta moral e a segunda, sua conduta social. Quanto à conduta moral, há três classificações: bom, neutro e maligno. Quanto à conduta social, também há três classificações: ordeiro, neutro e caótico. Considerando isso, os possíveis alinhamentos a serem seguidos são: Bom-Ordeiro, Bom-Neutro, Bom-Caótico, Neutro-Ordeiro, Neutro-Neutro (chamado de Neutro Legítimo), Neutro-Caótico, Maligno-Ordeiro, Maligno-Neutro e Maligno-Caótico. Veja abaixo uma descrição de cada alinhamento moral e social separadamente.

▶ Alinhamentos Morais

- **Bom:** um personagem bom opõe-se à injustiça e ao mal, prezando pela honra e retidão em suas ações. Ele não precisa ser necessariamente um indivíduo inocente ou um religioso fanático como muitos pensam. Ele pode conhecer a dor, o sofrimento e a morte, mas ele opta por não fazer uso destas coisas a seu favor. Geralmente, personagens deste alinhamento procuram ajudar a todos que julgam merecedores de seu favor e, às vezes, até mesmo aqueles que não são.

- **Neutro:** indivíduos deste alinhamento enxergam as coisas como tendo um equilíbrio. Nada é puramente bom e nada é puramente mal, tudo depende de como você age e por quê. Eles acreditam que ações boas podem ser adequadas a um momento específico, assim como as más a

outro. Roubar é considerado um ato ruim pela sociedade, mas roubar os ricos para distribuir aos necessitados é totalmente diferente – é assim que um personagem neutro pensaria.

- **Malígnio:** sujeitos de alinhamento maligno são realmente difíceis de lidar. Para eles, tudo que importa são suas causas particulares, sejam elas quais forem. Geralmente desprezam o valor da existência de outras pessoas e não medem esforços ou ações para conquistarem suas ambições. Aqueles que tendem para este alinhamento são normalmente servos de deuses malignos, que têm prazer em espalhar o caos de seus senhores pelo mundo, ou pessoas que trazem de suas vidas uma carga de sofrimento muito grande, o que afetou sua forma de julgar o mundo ao seu redor.



▶ Alinhamentos Sociais

- **Ordeiro:** personagens ordeiros são aqueles que, independente de sua bússola moral, prezam pela ordem política e por algum tipo de lei. Há uma visão comum de que somente personagens bons são compatíveis com este alinhamento social, mas isso não é verdade. Um indivíduo ordeiro não precisa obrigatoriamente aprovar as leis de seu reino ou sociedade, não precisa amar seus líderes ou proteger uma causa política. Eles podem simplesmente usar dessas coisas a seu favor. Um político que usa seu poder social em prol de ganho ilícito é um exemplo de personagem Maligno-Ordeiro. Um assassino que segue rigorosamente as leis e a hierarquia de sua organização criminosa seria um personagem Neutro-Ordeiro. Personagens ordeiros são aqueles que cumprem e protegem as leis de uma determinada organização, seja por respeito ou por vantagem pessoal.

- **Neutro:** um indivíduo socialmente neutro é aquele que não se importa com os reinos, organizações ou leis. Ele age conforme acha que deve agir e em prol daquilo que acredita. A fidelidade de um personagem politicamente neutro a uma causa, organização ou líder depende unicamente das vantagens que lhe são oferecidas ou da compatibilidade dessa fidelidade com seus princípios morais. Eles não estão presos a reinos, líderes ou leis... ao menos enquanto puderem evitar.

- **Caótico:** personagens socialmente caóticos não gostam da ideia de serem dominados ou de terem alguém ditando o que podem ou não fazer. Eles

costumam ser avessos às leis, organizações políticas ou a qualquer um que queira lhes dizer como agir. Os mais fanáticos lutam pra derrubar governos e criar uma sociedade "livre" _ conforme sua própria visão, claro. As regras e as leis são apenas alegóricas, exceto quando aprovadas por eles mesmos. Apesar de tudo isso, sujeitos caóticos prezam pelo mínimo de organização estratégica em suas ações particulares e grupos em prol daquilo que julgam correto.

⚔ 3º Passo: Classe Social ⚔

A classe social de um personagem indica como ele é visto em questões de riqueza, respeito e poder político. Resumindo: define sua profissão e status social. Para ser um nobre ou alguém poderoso em **Era dos Magos** o jogador não precisa comprar qualquer tipo de característica especial ou antecedente para a ficha. Basta apenas que ele comunique isso ao narrador e que tudo seja devidamente aprovado. É claro que a história do personagem terá que justificar muito bem este status e o narrador precisará limitar o personagem em alguns quesitos. Uma coisa é ser um nobre, outra é começar o jogo como o imperador. Seguem abaixo alguns exemplos de classes sociais comuns.

- **Plebeu:** trabalhador simples, camponês, mendigo, escravo, pessoa comum com status social baixo...
- **Burguês:** comerciante, fazendeiro, membro da classe média...
- **Nobre:** membro da alta classe, militar de alta patente, político...

- **Mago Colegiado:** estudante de magia colegiado, mago com cargo menor dentro da Ordem Arcana.

- **Soldado:** militar de baixa patente, capanga assalariado, guarda-costas...

- **Fora-da-lei:** criminoso, fugitivo da lei, exilado, mago ilegal, caçador de recompensas, vagabundo...

- **Selvagem:** vive alheio à sociedade "civilizada", bárbaro, eremita...

⚔ 4º Passo: Classe Especialista ⚔

Uma vez definida a classe social do personagem, é preciso escolher sua classe especialista. Classes especialistas indicam qual o foco do treinamento e aprendizado do personagem, ou seja, o que ele estudou em sua vida, quais artes praticou etc. No começo, os personagens só podem possuir uma única classe especialista, que inicia em nível 1, mas com seu desenvolvimento terão direito a escolher uma segunda classe se assim desejarem.

▶ Guerreiro

Classe especializada no combate com armas corpo-a-corpo. Podem ocupar diversos cargos distintos dentro ou fora da sociedade e não possuem origem definida. É a classe mais comum e genérica de combatente. Basicamente, qualquer indivíduo que tenha recebido treinamento bélico com foco em armas corpo-a-corpo pode ser incluído nesta classe.

- *Restrições:* não há
- *Principais atributos:* Destreza e Força
- *Valor inicial de Vitalidade:* 3x Vigor
- *Valor inicial de Mágicka:* nível de Inteligência
- *Valor inicial de Estamina:* 3x Força
- *Modificadores:* Força +1, Destreza +1, Vigor +1, Foco -1, Inteligência -1, Carisma -1.
- *Habilidade Inicial:* Golpe Brutal

RECEBIMENTO DE HABILIDADES POR NÍVEL

Uma habilidade de classe no nível 1 e +1 a cada nível par

▶ Atirador

Classe especializada no combate à média e longa distância com armas de tiro ou arremesso. São extremamente perigosos quando em um grupo misto, pois dificilmente assumem a dianteira e usam seu treinamento para minar as forças de seus adversários sem que eles possam se quer se aproximar.

- *Restrições:* não há
- *Principais atributos:* Coordenação e Agilidade
- *Valor inicial de Vitalidade:* 10+ (3x Vigor)
- *Valor inicial de Mágicka:* nível de Inteligência
- *Valor inicial de Estamina:* 3x Força
- *Modificadores:* Coordenação +2, Agilidade +1, Inteligência -1, Vigor -1, Força -1.
- *Habilidade Inicial:* Tiro Rápido

RECEBIMENTO DE HABILIDADES POR NÍVEL

Uma habilidade de classe no nível 1 e +1 a cada nível par

► Caçador

O caçador não deixa de ser um atirador, porém com um foco de treinamento menos bélico. Ele foca seu treinamento na furtividade, exploração e rastreamento em diversos tipos de terrenos e suas habilidades de classe estão intimamente ligadas ao uso exclusivo do arco como arma de longo alcance. Caçadores são exploradores perfeitos e excelentes perseguidores. São mortais quando em ambientes familiares ou sob camuflagem.

- *Restrições:* só pode usar algumas habilidades de classe portando um arco
- *Principais atributos:* Coordenação e Percepção
- *Valor inicial de Vitalidade:* 10 + (3x Vigor)
- *Valor inicial de Mágicka:* nível de Inteligência
- *Valor inicial de Estamina:* 3x Força
- *Modificadores:* Força +1, Destreza +1, Foco +1, Percepção +1, Inteligência -2, Carisma -2.
- *Habilidade Inicial:* Terreno Predileto

RECEBIMENTO DE HABILIDADES POR NÍVEL

Uma habilidade de classe no nível 1 e +1 a cada nível par

► Mago

Os magos são intelectuais praticantes de magia arcana, possuindo o acervo mais vasto de feitiços. Eles não nascem com dom de dominar a mágicka, mas obtém essa capacidade através de estudos cansativos e experiências perigosas que tomam muito do seu precioso tempo. Por isso a maioria

deles não costuma ser muito sociável. Todo mago necessita de um amuleto, um canalizador de poder arcano que pode ser um objeto qualquer através do qual ele concentra e usa seu poder. Esses objetos geralmente são anéis, cajados, jóias, gemas e coisas deste tipo. Sem seu amuleto o mago passa a ter sérias dificuldades para lançar seus feitiços (em questão de sistema ele recebe uma penalidade de -7 nos testes relacionados a feitiços). O jogador é obrigado a escolher um canalizador caso opte por controlar um mago dentro da história. Ele pode alterar ou recriar seu canalizador através de um ritual simples, já conhecido pelo personagem, que demora 6 horas para ser realizado e requer o equivalente a 50 peças de ouro em ingredientes.

- *Restrições:* não há
- *Principais atributos:* Inteligência e Foco
- *Valor inicial de Vitalidade:* 10+ (2x Vigor)
- *Valor inicial de Mágicka:* 4x Inteligência
- *Valor inicial de Estamina:* nível de Força
- *Modificadores:* Inteligência +2, Foco +2, Carisma -1, Vigor -2, Força -1
- *Tipo de Magia Dominada:* Arcana
- *Magias Iniciais:* 1 magia geral de nível 1 para cada 4 níveis de Inteligência + 1 magia de escola de nível 1

Mago sem restrição? Como assim?

Calma! Antes que você saia espreguejando aos quatro ventos por estar mais que acostumado com tradições do tipo "mago não pode usar armadura" lembre-se que a

proposta de Era dos Magos é ser diferente. Como você pôde ver até aqui e continuará observando nas demais classes especialistas, não há restrições de armaduras e equipamentos para os personagens. Como eu poderia dentro de um jogo de RPG afirmar que "magos não podem usar armaduras"? Estamos falando de roleplay, amigo! Se um mago quiser vestir uma armadura ele vai estar dentro de uma e ponto final! Se um ladino quiser usar um montante como arma primária ninguém vai impedi-lo de fazer isso! Mas é claro e óbvio que alguns equipamentos são mais adequados a certas situações e certas classes. Como veremos adiante isso foi devidamente trabalhado através de exigências e penalidades que certos tipos de equipamento possuem, o que os torna difíceis de serem usados por algumas classes. Armaduras médias ou pesadas farão ruído e atrapalharão um ladino em suas ações furtivas. Elas também prejudicam a mobilidade de um mago e portanto dificultam o lançamento de feitiços. Mas sinto informar aos "Dungeon fanboys" que magos podem sim usar armadura leve em Era dos Magos e não são mais obrigados a usar "vestidos" o tempo todo. Não há sentido lógico em proibir um mago de usar armadura leve. Ela não atrapalha na mobilidade e é muito necessária, já que sua Vitalidade é mais baixa. Os magos homens-Homens apoiam essa iniciativa!

É importante dizer que a classe *mago* possui algumas ramificações que são chamadas de *escolas*. As escolas de magia são áreas de especialização mágica. Cada mago, além de dominar as magias gerais, que são disponíveis a todos, deve ter uma escola de especialização, que precisa ser definida juntamente com a classe. As escolas de magia são:

- **Combate:** permite dominar a energia mágica em sua forma pura e perigosa. É a escola com os feitiços mais ofensivos.

- **Ilusão:** concede o dom de manipular os sentidos de um indivíduo.
- **Telepatia:** permite ler e manipular a mente alheia.
- **Defesa:** utiliza magias de cura e proteção.
- **Morte:** manipula maldições e invocações.



RECEBIMENTO DE MAGIAS POR NÍVEL	
Nível	Magias Adquiridas
1	1 magia geral por 4 níveis de INT + 1 magia de escola
2	1 magia geral + 1 magia de escola
3	2 magias gerais
4	1 magia de escola
5	3 magias gerais
6	2 magias gerais + 1 magia de escola
7	3 magias gerais
8	2 magias gerais + 1 magia de escola
9	3 magias gerais
10	1 magia de escola
11	2 magias gerais
12	3 magias gerais

Além das escolas, os magos também podem se subclassificar entre *colegiados* e *renegados*. Magos colegiados são aqueles que praticam magia com a devida autorização da Ordem Arcana, a instituição que rege o uso da magia dentro do Império. Personagens que iniciem o jogo como magos colegiados precisam ter passado ao menos seis anos dentro do Colégio de Magia de Aloderan aprendendo e praticando suas artes. Eles iniciam o jogo com uma tatuagem mágica no interior do antebraço esquerdo alegando sua legitimidade. Magos renegados são aqueles que praticam suas artes à margem da lei, que não reconhecem autoridade na Ordem Arcana ou que jamais tiveram condições de se formarem legalmente. Eles são vistos como criminosos e caso sejam pegos pelas autoridades imperiais serão conduzidos imediatamente a uma prisão.

► Elementalista

Elementalistas são indivíduos raros que nasceram com o misterioso dom de manipular um elemento específico da natureza: fogo, água, terra ou ar.

Alguns os chamam erroneamente de *magos elementais*. Diferente dos magos, porém, os elementalistas não desenvolvem suas magias através de estudo. Eles apenas possuem seus dons como algo inato e precisam de treino para desenvolvê-los. Devido a essa aptidão natural ao uso da magia, elementalistas são comumente perseguidos pela Ordem Arcana quando são descobertos, pois os arquiagos da instituição acreditam que é perigoso deixar alguém à solta quando sua magia não pode ser controlada ou regrada. A grande verdade é que os magos não têm controle sobre o poder dos elementalistas ou, em questões mais obscuras, desejam estudá-lo ou até mesmo usurpá-lo, e isso faz de todos eles uma ameaça ou uma ambição natural para os magos.

- *Restrições:* não há
- *Principais atributos:* Foco
- *Valor inicial de Vitalidade:* 10+ (2x Vigor)
- *Valor inicial de Mágicka:* 3x Foco
- *Valor inicial de Estamina:* 2x Força
- *Modificadores:* Foco +2, Força -1, Vigor -1
- *Tipo de Magia Dominada:* Elemental
- *Magias Iniciais:* 3 magias elementais de nível 1 relacionadas ao elemento dominado.

Assim como os magos, esta classe também precisa de uma subclassificação. Elementalistas dominam exclusivamente um dos quatro elementos básicos da natureza: fogo, água, ar ou terra. Deve-se escolher qual dos quatro elementos o personagem manipula juntamente com a seleção da classe.

Importante! Elementalistas são indivíduos raros no cenário de **Era dos Magos** e não possuem uma

organização ou sociedade, portanto é desaconselhado que haja mais de um elementalista num mesmo grupo de jogadores e, mesmo que o narrador abra exceções, eles não devem manipular o mesmo elemento.

RECEBIMENTO DE MAGIAS POR NÍVEL

3 magias iniciais em nível 1 e +1 nos níveis 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10 e 12

► Ladino

Formam uma classe especializada na furtividade, arrombamento e combate sorrateiro. A maioria atua como ladrões, mercenários, espiões ou assassinos. São os únicos que podem possuir a perícia Ladinagem.

- *Restrições:* não há
- *Principais atributos:* Destreza e Agilidade
- *Valor inicial de Vitalidade:* 10+ (2x Vigor)
- *Valor inicial de Mágicka:* 2x Inteligência
- *Valor inicial de Estamina:* 3x Força
- *Modificadores:* Destreza +2, Agilidade +1, Força -1, Vigor -1, Foco -1
- *Habilidade Inicial:* Olhos Atentos

RECEBIMENTO DE HABILIDADES POR NÍVEL

Uma habilidade de classe no nível 1 e +1 a cada nível par

► Sacerdote Branco/Sombrio

Sacerdotes são servos fiéis a um deus, defensores de uma determinada religião ou culto. Apesar de não lançarem feitiços propriamente ditos, os sacerdotes possuem magias obtidas através de suas ligações com seus deuses, as quais gastam

Mágicka ao invés de Estamina. Há dois tipos de sacerdotes: brancos e sombrios. Sacerdotes brancos geralmente são encontrados dentro de templos (nas cidades grandes) ou capelas (nas vilas), servindo a população de acordo com os mandamentos de sua divindade, geralmente benigna ou neutra. Sacerdotes sombrios servem à divindades obscuras e malignas e costumam cultuá-las em lugares remotos ou isolados, longe de olhares curiosos. Seus atos costumam ser perversos e sem consciência. Se for assumir um sacerdote, o jogador deverá optar por começar o jogo com uma dessas subclassificações. A grande maioria das ordens sacerdotais organizadas proíbe que seus afiliados formem família para que o indivíduo dedique-se inteiramente à uma existência de devoção e contemplação.

- *Restrições:* não há.
- *Principais atributos:* Carisma e Foco
- *Valor inicial de Vitalidade:* 10+ (2x Vigor)
- *Valor inicial de Mágicka:* 3x Carisma
- *Valor inicial de Estamina:* 2x Força
- *Modificadores:* Carisma +2, Foco +1, Inteligência -1, Coodenação -1, Destreza -1.
- *Habilidade Inicial (branco):* Cura Divina
- *Habilidade Inicial (sombrio):* Ferir

RECEBIMENTO DE HABILIDADES POR NÍVEL

Uma habilidade de classe no nível 1 e +1 a cada nível par

Clérigos com armas cortantes e perfurantes?

Uma outra tradição comum em outros sistemas de RPG é que clérigos usam apenas armas contundentes. Alguns

*deles fazem esta restrição e se quer explicam o motivo. Outros dizem que seria para não causar dor a inimigos e matá-los de uma só vez, pois causar dor é algo desumano para um clérigo. Mas vamos ser francos... isso seria aplicável para um sacerdote sombrio? No fundo todos nós sabemos que o uso de armas contundentes se dá pelo combate ao maior inimigo natural de um clérigo: mortos-vivos, os quais possuem vulnerabilidade a danos contundentes. Em **Era dos Magos**, porém, temos duas classes de sacerdote, uma continua sendo inimiga mortal desta raça, já a outra os invoca e não tem interesse em destruí-los. Sendo assim, vamos terminar com regras infundadas e mal explicadas. Não há sentido em proibir um sacerdote de usar uma espada ou um arco. É claro que se ele for enfrentar um morto-vivo haverá complicações, porém preferimos deixar a escolha nas mãos do jogador.*

► Druida

Druidas são indivíduos que desenvolvem um vínculo muito profundo com a natureza ao seu redor e tornam-se capazes de manipular um tipo de magia restrita a qualquer outra classe: a magia natural, que lhes permite controlar a flora e a fauna ao seu redor como armas ou para se proteger de ameaças. Sua magia não é estudada e sim praticada, assim como a dos elementalistas. São muito comuns em tribos bárbaras e regiões selvagens, onde também são chamados de *xamãs*. Druidas também sofrem perseguição por parte da Ordem Arcana por não reconhecerem na instituição qualquer autoridade sobre suas práticas.

- *Restrições:* não há.
- *Principais atributos:* Carisma e Foco

- Valor inicial de Vitalidade: 10+ (2x Vigor)
- Valor inicial de Mágicka: 3x Carisma
- Valor inicial de Estamina: 2x Força
- Modificadores: Carisma +1, Foco +1, Inteligência -1, Força -1
- Tipo de Magia Dominada: Natural
- Magias Iniciais: 3 magias naturais de nível 1

RECEBIMENTO DE MAGIAS POR NÍVEL

3 magias iniciais em nível 1 e +1 nos níveis 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10 e 12

‡ 5º Passo: Atributos ‡

Muita atenção a esta etapa, pois os atributos com certeza são as características mais importantes de um personagem. Eles indicam o perfil físico, psicológico e social de um indivíduo. Praticamente todas as ações do jogo estão vinculadas a algum atributo, seja de forma direta ou indireta. O nível natural máximo que um atributo humano pode atingir é 20. Em certos casos este limite pode ser superado em alguns poucos níveis, geralmente com a ajuda de algum item mágico ou feitiço. Leia atentamente a descrição de cada um e distribua 90 pontos entre eles observando a seguinte regra: **nenhum personagem de nível 1 pode possuir um atributo com nível maior que 14. Nenhum atributo humano pode ter nível menor que 5.** Os modificadores de classes devem ser aplicados após esta distribuição e, somente através deles estes limitadores podem ser ultrapassados.

- **Força (FOR):** indica a força física, a potência muscular. Um personagem pode levantar até 15 quilos por nível de Força que possuir. Cada 4 níveis neste atributo acrescentam um bônus de +1 a qualquer dano influenciado por ele, o que chamamos de **Bônus Natural de Dano** ou BND. Exemplos de uso da Força: saltar, escalar, puxar, empurrar, imobilizar, erguer peso...

- **Destreza (DES):** indica a habilidade do personagem com as mãos. Se traduz na capacidade de usar armas corpo-a-corpo, realizar truques com as mãos e também manusear algumas ferramentas. É o principal atributo de ataque para os guerreiros e de façanhas para os ladinos. Exemplos de uso da Destreza: lutar com armas corpo-a-corpo, furtar, arrombar fechaduras...

- **Coordenação (COO):** mostra o nível de equilíbrio e pontaria. É o principal atributo de ataque para atiradores e caçadores, e também tem sua importância para os ladinos. Exemplos de uso da Coordenação: atirar com armas de combate à distância, fazer acrobacias, agir furtivamente...

- **Agilidade (AGI):** indica a velocidade do indivíduo e sua capacidade de agir reflexivamente. É responsável por definir o deslocamento máximo por turno do personagem, que é igual a 5

(fixo) +1 por cada 4 níveis de Agilidade (em metros). Personagens com Agilidade superior à Destreza podem usar este atributo para manipular armas corpo-a-corpo leves. Exemplos de uso da Agilidade: lutar desarmado, corrida, testes de iniciativa...

- **Vigor (VIG):** indica o fôlego e a resistência física. Para cada 4 níveis de Vigor que possuir um personagem pode ficar sem respirar por 1 turno (em combate) ou 1 minuto (fora de combate). Além disso o Vigor define o **Bônus Natural de Resistência** ou BNR, o qual calcula quantos pontos de dano o personagem pode absorver automaticamente de ataques sofridos. Cada 4 níveis de Vigor anulam 1 ponto de dano. Exemplos de uso do Vigor: prender a respiração, resistir ao cansaço, resistir a consequências de ferimentos...

- **Foco (FOC):** representa a disciplina mental do personagem, sua concentração, determinação e autocontrole. É o principal atributo para lançamento de magias dos elementalistas, além de ter grande importância para qualquer classe lançadora de magias, pois define sua concentração. Exemplos de uso do Foco: lançar magias elementais, manter-se concentrado numa tarefa quando sob stress, superar provocação, controlar emoções...



● **Inteligência (INT):** é a capacidade de absorver e usar conhecimentos, além de indicar quão apurado é o raciocínio do personagem. É o principal atributo para lançamento de feitiços para magos. Exemplos de uso da Inteligência: memorizar uma informação, resolver um problema lógico, efetuar cálculos, lançar magias arcanas...

● **Percepção (PER):** indica a apuração dos sentidos do personagem, sua capacidade de identificar aquilo que está ao seu redor, seja com seus sentidos comuns ou intuição. Exemplo de uso da Percepção: ver ou ouvir algo, sentir a presença de alguém, intuir direção (quando permitido pelo narrador)...

● **Carisma (CAR):** é a capacidade que o personagem tem de manipular ou atrair outras pessoas através de interações sociais. É muito importante dizer que o Carisma não representa a simpatia do personagem e sim sua força de atração pessoal. A atitude de ser simpático ou não é uma escolha comportamental do indivíduo. É o principal atributo para o lançamento de magias dos druidas e para a realização de habilidades especiais de sacerdote. Exemplos de uso do Carisma: seduzir, barganhar, convencer, encorajar, mentir...

⚔ 6º Passo: Defesas ⚔

As Defesas são características passivas que foram criadas para facilitar a vida dos jogadores em combates e disputas de dados. Eles representam dificuldades em testes ofensivos

feitos contra o personagem. Todos os defesas são automaticamente definidos pela soma de dois atributos e dividindo-se o resultado por 2. No caso de valores fracionados, o arredondamento deve ser sempre **acima**. Exemplo: se um atributo tem nível 5 e o outro tem nível 8, logo obtém-se 13 na soma dos dois. $13 \div 2 = 6,5$. Neste caso, a Defesa teria nível 7.

● **Defesa Curta:** testada para defender qualquer ataque **visível**, físico ou mágico, efetuado contra o personagem à curta distância. Para o defensor, esta defesa indica sua capacidade de aparar, bloquear ou se esquivar de ataques corpo-a-corpo. É definido por $(AGI+DES) \div 2$.

● **Defesa Longa:** testada para defender qualquer ataque **visível**, físico ou mágico, efetuado contra o personagem à média ou longa distância. Para o defensor, esta defesa indica sua capacidade de bloquear ou se esquivar de disparos feitos contra ele. É definido por $(PER+COO) \div 2$.

● **Resistência:** testada para defender qualquer ação que prejudique ou tente subjugar o personagem fisicamente como imobilizações, quedas, magias de debilitação física etc. Requer do personagem um bom preparo físico e metabólico. É definido por $(FOR+VIG) \div 2$.

● **Vontade:** usada para qualquer ação, natural ou mágica, que tente mudar a opinião do personagem ou induzi-lo a fazer algo que normalmente ele não faria. Para o defensor, representa sua força de vontade e convicção. É definido por $(FOC+INT) \div 2$.

● **Prontidão:** usada para evitar ataques-surpresa de curto alcance. Também para algumas magias que requerem uma ação de defesa mais reflexiva do que consciente da parte do personagem. É definida por $(PER+AGI) \div 2$.

● **Sentidos:** usada para evitar ataques-surpresa de longo alcance. Também para ações ou magias que tentem superar a apuração dos sentidos do personagem ou manipulá-los (ilusões). É definido por $(PER+FOC) \div 2$.

● **Moral:** testada contra ações de intimidação ou magias que causem medo ou variantes. Representa a força psicológica do personagem e sua autoconfiança. É definido por $(FOC+CAR) \div 2$.

● **Empatia:** usada para detectar qualquer tentativa verbal ou gestual de mentir para o personagem ou enganá-lo. É definida por $(CAR+INT) \div 2$.

⚔ 7º Passo: Perícias ⚔

Perícias são habilidades, aptidões e conhecimentos gerais adquiridos pelo personagem, que o permitem realizar ações de certos gêneros ou conhecer determinados assuntos. À princípio não há níveis para serem distribuídos aqui. O jogador deve escolher 6 perícias iniciais diferentes para seu personagem, de acordo com sua classe e ocupação. Uma vez que uma perícia é adquirida, ela permite ao personagem realizar ações ou ter conhecimentos de determinado gênero. Mais tarde, com a evolução do PJ, é possível comprar mais perícias ou acrescentar bônus àquelas já selecionadas.

Toda perícia tem bônus máximo igual a +5 e eles são somados aos testes de ações relacionados a ela.

Atenção! Sempre que o personagem desejar fazer uma ação relacionada a uma perícia que ele NÃO possui, o teste terá uma penalidade de -5 ou -10. A penalidade mais baixa deve ser aplicada a perícias mais comuns como Atletismo, por exemplo, que é uma aptidão natural e não requer estudo. Já a penalidade maior deve ser aplicada a perícias que envolvam conhecimentos mais restritos ou que requeiram treino como Alquimia, por exemplo. O narrador também pode optar por proibir algumas ações caso o jogador não tenha uma determinada perícia.

- **Armas Leves:** o personagem possui treinamento no uso de armas corpo-a-corpo de porte leve.
- **Armas Médias:** o personagem possui treinamento no uso de armas corpo-a-corpo de porte médio.
- **Armas Pesadas:** o personagem possui treinamento no uso de armas corpo-a-corpo de porte pesado.
- **Armas de Tiro:** o personagem possui treinamento no uso de armas de tiro em geral (arcos, bestas e variantes).
- **Armas de Arremesso:** o personagem possui treinamento no uso de armas de arremesso como dardos, facas de arremesso, fundas, machados de arremesso e variantes.

- **Atletismo:** treinamento em atividades como saltar, escalar, nadar, fazer acrobacias e outras façanhas físicas excêntricas.

- **Luta:** treinamento para lutar sem armas. O dano de golpes desarmados é sempre igual a 3+BND contundente.

- **Montaria:** treinamento para montar diversos tipos de animais compatíveis com esta ação.

- **Navegação:** conhecimento e treinamento para conduzir embarcações fluviais.

- **Botânica:** conhecimento para manipular ervas na fabricação de remédios e venenos.

- **Alquimia:** conhecimento para fabricar poções. A forma de fabricação, assim como os ingredientes, estão listados no capítulo 3 do livro.

- **Cultura Geral:** conhecimentos gerais sobre história antiga, política, lendas, fauna, raças extintas, costumes e outros assuntos de âmbitos naturais.

- **Cultura Arcana:** conhecimentos sobre rituais mágicos, criaturas sobrenaturais e assuntos gerais de âmbito sobrenatural. Permite criar pergaminhos mágicos.

- **Línguas Antigas:** dá ao personagem a capacidade de interpretar idiomas de raças antigas (essa ação não pode ser feita com *Cultura Geral*).

- **Ladinagem:** capacidade para efetuar furtos e arrombamentos. *É restrita à classe especialista Ladino.*

- **Mapas:** conhecimento sobre as cidades e caminhos de Arkalon.

- **Sobrevivência:** conhecimento e treinamento para encontrar abrigo, alimento e água em terrenos selvagens, assim como para fazer fogo com elementos básicos. Permite se localizar através das estrelas ou do sol. Cada nível de Sobrevivência permite ao jogador definir um tipo de terreno no qual seu personagem vai poder usufruir da perícia. São eles: florestas, pântanos, desertos, planícies, savanas ou montanhas. Os testes de sobrevivência em terrenos não selecionados têm penalidade -5 para quem possui a perícia e -10 para quem não possui.

- **Forja:** permite ao personagem reparar ou construir armas e armaduras. Consulte o tópico Construção de Itens no capítulo 4 do livro para mais informações.

⚡ 8º Passo: Energias ⚡

Energias são três características que indicam a reserva de "combustível" do personagem para diferentes funções. A Vitalidade (VT) representa sua reserva de energia vital e será reduzida sempre que ele sofrer algum dano físico. A Mágicka (MK) indica sua energia para a realização de feitiços e magias. A Estamina (EM) representa a energia física e é usada para a realização de habilidades especiais, assim como para esforço físico, seja através de ataques ou ações de atletismo. No capítulo 4 do livro há uma tabela indicando o gasto de EM para estes tipos de ações. Personagens com foco em combate físico não necessitam de MK alta, assim como os magos, druidas ou elementalistas podem dispensar uma

pontuação elevada de EM. **Os níveis iniciais das energias serão definidos pela classe especialista do personagem e estão descritos em cada uma delas.** Cada vez que o personagem evoluir para um novo nível, deve escolher uma das três energias para acrescentar +5 pontos.

A Mágicka e Estamina gastas durante uma cena são totalmente recuperadas quando o personagem descansa por cerca de 30 minutos no jogo. Já a Vitalidade perdida é recuperada lentamente a cada dia de repouso. Considera-se a recuperação de 3 pontos de VT por dia. O uso de remédios de boticário ou de poções pode acelerar consideravelmente esta recuperação. Veja mais detalhes no capítulo 4.

⚡ 9º Passo: Religião ⚡

As principais religiões de Arkalon são conhecidas como Caminhos. Há três Caminhos amplamente conhecidos, que abraçam um conceito geral de conduta mora: *Doutrina*, *Caminho Cinzento* e *Caos*. O personagem pode escolher uma delas ou ser um *Erege*, um indivíduo que não segue as orientações de nenhum dos caminhos e vive unicamente segundo sua própria consciência. Erege não são bem vistos dentro das sociedades civilizadas pois são julgados como indivíduos não confiáveis. Caso o jogador queira, poderá entrar em acordo com o narrador para possivelmente pertencer a uma seita menor ou culto. Os caminhos definem a quais deuses o personagem pode se aliar e são importantes para a história, podendo alterar muitas situações a seu favor ou contra ele. Um adepto do Caos que seja descoberto

em Aloderan, por exemplo, estaria sob uma desconfiança bem grande por parte das autoridades do Templo do Sol. Já um adepto fervoroso da Doutrina ficaria realmente deslocado na cidade criminosa de Faringan.

▶ A Doutrina

Este caminho ensina seus adeptos a valorizarem a justiça, a honra e a verdade. Apesar de parecer uma religião pacífica na teoria, os sacerdotes da Doutrina ensinam que nem sempre seus valores podem ser obtidos e defendidos através da paz, orientando seus adeptos a lutarem por seus ideais, combatendo forças declaradamente malignas e buscando construir um mundo melhor para seus semelhantes pelos princípios do bem. Todo seguidor da Doutrina, salvo raríssimas exceções, considera-se um inimigo daqueles que seguem o caminho do Caos _ ou ao menos os toleram com bastante desconfiança. A sede da Doutrina fica na capital do Império, Aloderan, e é conhecida como Templo do Sol. Seu principal líder, conhecido pelo título de *Avel* ou *Avael* (que significa "grande pai" ou "grande mãe" na antiga língua ancestral dos homens), é substituído a cada dez anos por votação de um conselho interno formado por seus líderes de menor graduação. O avel exerce autoridade sobre todos os outros líderes da ordem em todo o continente. Abaixo dele estão, por ordem decrescente de hierarquia, arcebispos, bispos, sacerdotes, missionários e, por fim, os acólitos, geralmente jovens recém-admitidos nas fileiras sacerdotais que auxiliam nas tarefas gerais dos templos.

▶ O Caminho Cinzento

Também chamado de Caminho do Equilíbrio, ele prega que o mundo segue um curso natural e que interferir neste curso voluntariamente com uma visão individualista de "certo" e "errado" pode ser extremamente perigoso. Seus sacerdotes ensinam seus adeptos a protegerem aquilo que amam quando forem atacados ou ameaçados, mas nunca a buscar o mal de outra criatura simplesmente pelo que ela é ou acredita. Os seguidores do equilíbrio não lutam contra aqueles que pensam de forma diferente da deles. Toda criatura e fé deve ser compreendida e respeitada. Na verdade a crença deles vai mais além. Eles afirmam que os deuses herdaram personalidades oriundas de Ageoth e que mesmo aqueles com intenções malignas são necessários para o equilíbrio de todas as coisas. É uma doutrina pouco comum dentro das cidades do Império, sendo mais vista em sociedades bárbaras de Oreand ou cidades pequenas, onde é costumeiramente pregada pelos druidas ou adeptos das antigas religiões élficas.

▶ O Caos

Os sacerdotes e seguidores deste caminho raramente costumam assumi-lo em público. A religião do Caos ensina que existe uma divisão natural entre todas as criaturas: aquelas que dominam e aquelas que são dominadas. Juntamente com este ensino, ela orienta cada um de seus membros a buscar estar entre os dominantes a todo custo, não importa o que seja necessário fazer para isso. Tal fé leva os adeptos

deste caminho a valorizarem unicamente características como força, poder e domínio. Os fracos não são dignos de misericórdia e os dominadores devem ser colocados à prova. Todo seguidor do Caos enxerga os adeptos da Doutrina como inimigos declarados ou, no mínimo, como indivíduos cegos por uma glória tola pela qual não terão recompensa.

⚔ 10º Passo: Deuses ⚔

Cada doutrina possui a filiação de alguns deuses cujas naturezas estão de acordo com seus ensinamentos. Uma vez definindo a doutrina que deseja seguir, o personagem deve escolher também um deus ao qual servir. Cada deus dará ao personagem uma espécie de bênção que permanecerá com ele até que ele mude de divindade ou traia os seus

princípios. O personagem que segue a um deus não precisa necessariamente agir como um sacerdote, lutando ou sacrificando em seu nome. Basta apenas que ele siga os princípios que lhe foram impostos e isso fará dele um bom servo. Abaixo, segue um resumo de cada deus, seu domínio e bênção concedida. O personagem pode optar por não seguir uma divindade. Neste caso, a bênção é substituída por uma característica chamada *Caminhante sem Fé* que dá ao personagem +2 XP ao fim de cada sessão de jogo. Os nomes dos deuses na listagem abaixo terão uma letra à sua lateral que representará o caminho ao qual ele pertence. Considere: Doutrina (D), Equilíbrio (E) e Caos (C).

● **Érevon (D)**: é o deus do fogo e do sol. Bênção: *Manto do Sol* (concede naturalmente resistência -2 ao fogo).

● **Ehlean (D)**: é a deusa das águas. Bênção: *Água Pura* (concede ao personagem o poder de restaurar 5 VT instantaneamente ao beber uma pequena porção de água que já tenha sido antecipadamente abençoada pela deusa. A bênção ocorre quando o personagem realiza uma prece a Ehlean tendo em mãos o frasco d'água. Essa prece precisa de pelos menos 10 minutos para ser feita e não pode ser realizada sobre mais de um frasco por vez).

● **Gorag (D)**: deus da terra, das rochas e das montanhas. Bênção: *Pele de Rocha* (concede naturalmente resistência -1 a danos cortantes, contundentes ou perfurantes).

● **Morayne (D)**: é o deus dos ventos. Bênção: *Filho dos Ventos* (concede +2 em testes de iniciativa e corrida).

● **Arain (E)**: deus da magia e da Mágicka. Bênção: *Sobrenatural* (concede naturalmente -2 de resistência a danos mágicos).

● **Ártus (C)**: deus das sombras e da noite. Bênção: *Manto Noturno* (concede +1 às Defesas Curta e Longa durante a noite).

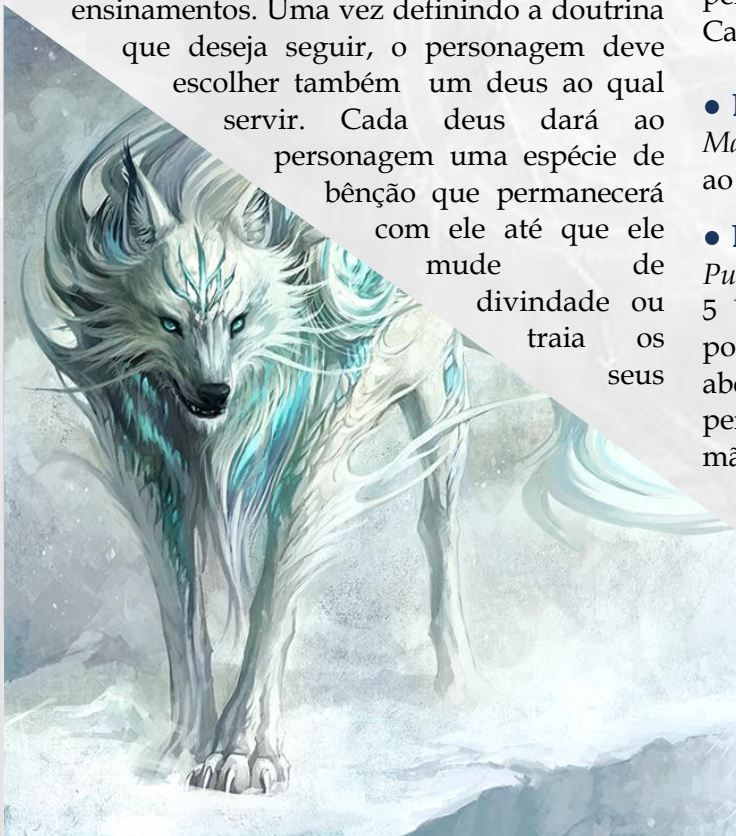
● **Rakesh (E)**: é o deus do conhecimento e da sabedoria. Bênção: *Saber* (concede +2 em testes de memorização e raciocínio lógico).

● **Zaranor (C)**: deus da guerra e dos conflitos. Bênção: *Fúria de Zaranor* (concede +1 aos ataques físicos do personagem nos próximos 3 turnos. Não conta como ação, não custa energia e pode ser usado uma vez por dia).

● **Derdrak (C)**: deus dos monstros e abominações. Bênção: *Sangue Maldito* (o personagem reduz todo dano por envenenamento pela metade).

● **Iwen (C)**: deusa da morte-vivente. Bênção: *Servo de Iwen* (faz com que qualquer morto-vivo de poder comum ou inferior veja o personagem como um aliado por 3 turnos. Conta como ação, não custa energia e pode ser invocado 1 vez por dia).

● **Cayla (E)**: deusa da flora. Bênção: *Servo da Natureza* (através de uma prece curta, o personagem pode fazer com que uma folha de árvore de tamanho médio lhe sirva como um suprimo alimentar e o sustente por 12 horas).



● **Aelyn (E):** deusa da fauna. Bênção: *Animalesco* (nenhum animal neutro vê o personagem como uma ameaça enquanto ele não fizer alguma ação nociva a ele).

● **Winedel (E):** deus da sorte. Bênção: *Vigiado por Winedel* (1 vez por dia o personagem pode escolher jogar 1d20 sempre que tiver uma falha nos dados. Tirando um valor ímpar a consequência permanece sendo ruim. Tirando um valor par o deus da sorte lhe sorri e ele pode rolar o dado novamente).

● **Morgorath (E):** deus da morte. Bênção: *Duas Vidas* (uma única vez em toda a sua existência, o personagem pode rogar a Morgorath por mais uma chance quando morrer. Isso o fará voltar para seu corpo com apenas 10% da sua Vitalidade (se seu corpo estiver em condições para continuar vivo)).

⚔ 11º Passo: Equipamentos ⚔

Agora que o personagem já está praticamente pronto, o jogador deverá comprar alguns equipamentos para ele. Inicialmente, todo jogador possui 40 peças de ouro para adquirir os itens iniciais de seu personagem. Todo personagem começa apenas com sua roupa do corpo e algum item qualquer que tenha sido importante em sua história e devidamente aprovado pelo narrador. A lista de itens está disponível no capítulo 3 do livro. Quanto aos bens maiores do personagem como casas ou propriedades, o narrador pode apenas considerar sua história e lhe atribuir alguns pertences iniciais deste padrão, definindo para

eles um preço de venda. É claro que o narrador precisará regrar e equilibrar as posses do personagem para tentar dar um pouco de equilíbrio e desafio ao jogo. Um personagem de nível 1 capaz de comprar todo e qualquer equipamento que quiser é algo bem prejudicial à qualquer história.

⚔ 12º Passo: Onde viver? ⚔

Para existir dentro do mundo do jogo, seu personagem precisa viver em algum lugar. Para isso é preciso conhecer os reinos de Arkalon e suas principais cidades. Este tópico deveria estar inserido no capítulo 5 do livro, onde falaremos do cenário, mas para evitar movimentações de pesquisa desnecessárias vamos adiantá-lo.

Durante a Antiga Era, o continente de Arkalon foi dividido em muitos reinos, cada um pertencente a uma raça distinta ou a mais de uma, dependendo de suas alianças e acordos políticos. Os mais famosos dos antigos reinos eram Beogard, o reino anão do leste, Ihriun, o reino humano do oeste, e Ahlen, o reino élfico do sul. Após a conquista de Ahlen, hoje chamado de Lísea, em 1.346 da Terceira Era, uma marcha de três anos seguiu para a ilha de Ulohk, ao fim da qual iniciou-se a Era dos Magos. Desde então, as fronteiras foram redesenhadas para dar origem a cinco reinos. O principal deles, Verelin, ficou governado diretamente pelo Império. Os outros quatro receberam representantes da coroa imperial, que foram nomeados reis e tornaram-se as autoridades supremas dentro de suas fronteiras, abaixo do imperador, é claro.

▶ Verelin

Verelin é a região mais povoada, desenvolvida e comercialmente ativa de Arkalon, afinal ela abraça a capital do império, Aloderan. É repleta de planícies verdes e bosques. Outrora, era dividida e formava os reinos de Ihriun e Beogard. Esta parte do continente fica isolada de outras regiões. Há apenas duas formas de se entrar em Verelin por terra: uma delas é através de um estreito no extremo sul chamado de *Portão da Vigília*, onde há um grande forte, também chamado de *Forte da Vigília*. A entrada norte é através do Bosque do Peregrino, uma travessia perigosa, mas necessária para muitos. Essas duas defesas naturais do reino foram responsáveis por evitar inúmeras vezes que a região caísse em mãos inimigas no passado.

A economia de Verelin baseia-se principalmente no comércio de tecidos, armas e diversas iguarias. Seus cidadãos vestem-se com roupas tão coloridas quanto elegantes. Os homens costumam usar camisas e calças com túnicas longas. As mulheres sempre usam vestidos soltos com aberturas (às vezes ousadas) e ornamentam-se com jóias, incluindo o cabelo.

▶ Oreand

É a maior região mais árida de Arkalon. É considerado o reino mais perigoso do continente por abraçar a cidade criminoso de Faringan e ter seu território dominado por tribos bárbaras. O domínio da lei em Oreand é difícil e, portanto, seus exércitos têm a fama de serem mais rigorosos e agressivos que os do oeste e do sul. Na verdade,

a fama dos guerreiros de Oreand, sejam soldados imperiais ou não, os precede em qualquer lugar, às vezes de forma positiva, às vezes não. O fato é que as pessoas de outros reinos aprenderam a enxergar os oreanos como selvagens ou, no mínimo, pessoas sem educação ou classe. Dos reinos dominados pelo Império, ele é o que menos tem representação, possuindo apenas duas cidades com tropas significativas e leais ao rei,



sendo uma delas sua própria capital, Zernend. Os bárbaros, por sua vez, não aceitam o domínio imperial e não abrem mão de sua cultura para apegar-se à uma ditadura. A desconfiança que eles possuem em relação à magia é um outro agravante para que os arquiagos consigam dominá-los ou ao menos tentar um acordo de paz entre os dois lados. Por conta deste cenário político e do pouco controle que o Império possui sobre Oreand, este reino tornou-se alvo de peregrinações de refugiados e criminosos, dentre os quais destacam-se os magos ilegais.

Oreand não tem uma atividade econômica particular que a caracterize. O fato de só haver duas cidades imperiais no reino não permite que isso ocorra. Estas cidades sobrevivem dos impostos cobrados de seus cidadãos e de um comércio morno com os portos de Brubad e Ponte. Os bárbaros por sua vez vivem dentro de um comunismo, onde tudo é dividido para manter suas sociedades. Os cidadãos imperiais da região costumam vestir-se com roupas frescas devido ao clima quente. Os homens usam roupas largas de tecido fino e têm por costume usar turbantes na cabeça, os quais têm a função de destacar a classe social de cada um. Quanto mais claro for o turbante, mais nobre é aquela pessoa. As mulheres usam vestidos grandes e largos e costumam envolver o rosto com panos, pois a cultura patriarcal da região afirma que a beleza da mulher deve ser restrita a seu marido. Os bárbaros vivem exatamente o inverso. Os homens costumam usar calças e sapatos feitos de couro, mas é normal que não cubram a parte superior do corpo, apenas tatuando suas peles ou pintando-as. As mulheres

cobrem-se com tangas ou saias e geralmente usam algum pano sobre os seios. A sociedade bárbara valoriza bastante a mulher como responsável pela vida e portanto trata homens e mulheres com igualdade. O que realmente difere uma pessoa para outra é o fato de ser ou não um guerreiro. Apenas os xamãs têm maior status que um guerreiro dentro das sociedades bárbaras oreanas, servindo-os como guias e conselheiros.

► Lísea

Lísea é montanhosa e tida como a região mais bela de Arkalon, repleta de paisagens maravilhosas e raras. Outrora ela foi o reino élfico de Ahlen e não foi à toa que os elfos escolheram esta região para criarem suas principais cidades e formarem nelas suas moradias. O reino é dividido em duas áreas distintas, norte e sul, pela *Baía de Prata*. É rico em minerais e pedras preciosas, fazendo com que seus governantes precisem ser cautelosos com a exploração de seus recursos por estrangeiros e comerciantes ambiciosos. Lísea é o reino mais nobre de todos os cinco e sua arquitetura herdou muitos traços da antiga arquitetura élfica, fazendo com que suas cidades e comunidades apresentem uma aparência bastante distinta das demais. Este reino também é conhecido por gerar grandes pensadores, poetas e filósofos, uma vez que sua cultura valoriza o conhecimento de forma muito mais ávida que qualquer um de seus vizinhos. Lísea também é muito conhecida por abraçar a maior floresta de todo o continente, Eloryen, a qual serviu no passado como berço e moradia dos extintos elfos selvagens. Sua atual capital é Asvaloth.

A principal atividade comercial de Lísea é a mineração. A exploração das minas do leste do reino é famosa e rende lucros exorbitantes em importação, principalmente para Verelin. Os homens de Lísea costumam vestir-se com túnicas ornamentadas e finas. As mulheres usam vestidos longos de tecidos finos e leves e ornamentam-se de forma mais sutil que as de Verelin. Somando as riquezas à cultura elevada dos liseanos, muitos acreditam que a capital do Império deveria ser mudada para Asvaloth.

► Ulohk

Ulohk é na verdade uma imensa ilha. Ao norte, o clima é frio e úmido. Ao sul, é tropical. Dizem as histórias que esta ilha serviu de moradia para todas as tribos de orcs da Antiga Era que conseguiram escapar da Catástrofe. No início da Era dos Magos, os habitantes de Ulohk foram compostos em sua maioria por soldados que perderam quase tudo ao invadirem a ilha. Os orcs eram criaturas feitas para a guerra e conquistá-los custou muito ao Império, principalmente em vidas. Isso gerou uma breve rebelião, que logo foi abafada através de um acordo de paz e comércio. Os habitantes de Ulohk insistem em dizer que pertencem a um reino independente, que segue o Império por opção. Enquanto a paz se mantiver e seus cofres estiverem sendo enriquecidos pela ilha, o imperador não tem porquê desmentir isso. Com os anos e a necessidade de desenvolvimento de um comércio essencialmente marítimo, Ulohk tornou-se o reino com o maior desenvolvimento naval, baseando sua cultura nessa atividade. Seus navios mercantes ou de guerra são famosos não

apenas por seus números mas também pela sua qualidade. Boa parte da população do reino vive do comércio marítimo ou tem alguma relação com ele. A capital de Ulohk é a cidade-fortaleza de Gandhull.

Os ulokianos possuem uma cultura "semibárbara", como classificam alguns verelinianos. Eles são um povo menos ostentador e mais voltado ao socialismo, apesar de não assumir esta postura política concretamente. Suas roupas não costumam ser finas, pelo contrário, vestem-se usando peles de animais e panos pesados devido ao clima úmido da região. As mulheres vivem em igualdade com os homens no que tange a autonomia e respeito. Assim como os bárbaros, os ulokianos respeitam muito a arte da guerra.

► Argarad

É a região menos explorada e mais remota do continente. Trata-se de uma terra gelada, repleta de picos gigantescos e pouco povoada. Alguns clãs bárbaros aventuraram-se a viver ao sul da região, mas mesmo eles não podem avançar até o extremo norte devido às péssimas condições do clima e aos rumores de que tal lugar é habitado por antigos dragões e outras criaturas de poder quase divino, ainda sobreviventes da Antiga Era. Ninguém se interessa por explorá-lo ou obter terras em seu território.

► Além dos mares

Se há uma pergunta que permeia a mente de todos os habitantes de Arkalon em algum

momento de suas vidas é: o que há além dos mares? Desde a Catástrofe e das inundações causadas pela Grande Maré, nenhuma civilização foi capaz de desbravar os mares de tal forma que se deparasse com outras terras ou descobrisse se os antigos continentes ressurgiram. Talvez isso tenha ocorrido por falta de necessidade ou por falta de tecnologia. Seja como for, na mente dos arkalonianos e em seus mapas, só existe o "Continente Solitário". É improvável que ainda haja vida nos continentes, mesmo que eles venham a reaparecer, pois nenhuma raça da antiguidade além dos elfos possuía o poder para impedir a Grande Maré, o que resumiria as terras de além em ermos, pouco habitados até mesmo por animais terrestres. O fato é que se qualquer outro lugar fosse descoberto além dos mares, certamente isso daria início a uma nova era.

► Principais Cidades

- **Mekhel:** é a maior cidade-porto de Arkalon, situada em Verelin. É conhecida pela localização estratégica para o comércio com toda os principais portos de Lísea e com o sul do reino. Trata-se de uma cidade composta por vários castelos e com grande poder militar, além de um comércio gigantesco.
- **Garnek-Var:** é mais um santuário do que uma cidade. O lugar, em si, baseia-se em um templo gigantesco, erguido ao deus Gorag pelos anões numa enorme fenda das Cordilheiras de Kael, em Oreand, com habitações que o cercam por um raio de quilômetros rocha adentro. Após o início da Era dos Magos os humanos alteraram as

estruturas da cidade, formando uma arquitetura única que mescla traços de ambas as raças até os dias de hoje. É uma grande cidade da região.

- **Numah:** é uma cidade estratégica para viajantes terrestres que fazem a travessia entre o norte e o sul de Verelin. Numah foi construída por humanos e anões em meados da Antiga Era, na encosta oeste das Cordilheiras do Sul. Parte da cidade encontra-se no interior da montanha e a outra parte fora dela, cercada por grandiosos muros fortificados.

- **Kergrim:** foi a principal cidade anã da Antiga Era. Conhecida por seu isolamento e impenetrabilidade. Dizem que toda a cidade foi construída ao redor de uma mina colossal de pedras preciosas, a qual enriqueceu os anões da região por gerações incontáveis. Hoje, o que resta de Kergrim é uma cidade pacata construída na região externa da montanha. As ruínas continuam sendo a principal fonte de conhecimento humano acerca da cultura dos anões até os dias de hoje.

- **Aesendel:** era uma antiga comunidade élfica real de porte mediano, situada no meridiano de Lísea. Hoje, é famosa por ser uma das comunidades humanas mais bem desenvolvidas cultural e filosoficamente. Dizem que Aesendel é atualmente o berço dos maiores sábios e pensadores de Arkalon.

- **Miranae:** é uma cidade arborizada, com uma grande comunidade que comporta um deslumbrante templo erguido às deusas Cayla e Aelyn. A cidade é venerada por seus moradores como um refúgio para meditações e preces, aberto a todos aqueles que buscam uma ligação maior

com os deuses. Por isso, é um lugar com acúmulo muito grande de sacerdotes.

- **Porto de Valoren:** é um dos centros comerciais mais antigos do continente, na Baía das Pedras, em Lísea. Atualmente, o lugar resume-se a uma cidade quase tão grandiosa quanto Mekhel, porém muito mais rica e luxuosa.

- **Werniv:** é considerada a mais isolada de todas as cidades de Arkalon, ficando no norte mais explorado de Argarad. Werniv foi originalmente edificada por elfos noturnos no interior de uma floresta escura e nebulosa. Atualmente, a cidade está totalmente reconstruída, mas ainda assim permanece relativamente isolada do contato com o mundo exterior devido ao clima extremo da região.

- **Porto de Brubad:** esta cidade ulohkian fortificada com muros negros e ambiente sempre nebuloso serviu no passado como um dos principais portos de comércio com os bárbaros de Oreand. Hoje, apesar das relações comerciais permanecerem de pé, Brubad está muito mais voltada à servidão ao Império que ao livre comércio.

- **Erbren:** esta cidade já foi a maior aldeia de centauros conhecida. Situa-se na Ilha dos Centauros, a oeste de Verelin. Sua estrutura atual é simples, de madeira e muros baixos feitos de troncos, mas sua extensão é consideravelmente grande. Abriga cerca de vinte mil habitantes e possui um comércio essencialmente agrícola, que é desenvolvido através de barcos e navios mercantes. Por isso Erbren também é conhecida como uma ilha maritimamente desenvolvida.

- **Gandhull:** é uma grande cidade negra, cercada por muros altos e fortes de pedra escura, situada no sul de Ulohk, entre uma cordilheira de montanhas. Serve como capital do reino. Na Antiga Era, foi a capital da raça órquica. Talvez por isso tenha demorado tanto tempo para ser reestruturada e finalmente utilizada pelos homens da era atual.

- **Aloderan:** também chamada de Fortaleza Branca, é a capital do poder imperial em Verelin. Trata-se de uma grande fortaleza, construída com grandes blocos de pedras esbranquiçadas, a qual é contornada por campos grandiosos, onde é praticada a agricultura. As vilas e fazendas ligadas à fortaleza estendem-se por quilômetros ao seu redor. Nela ficam as sedes das principais instituições do continente, como o Templo da Luz, a sede Ordem da Espada Branca, onde são treinados os maiores cavaleiros de Arkalon, e o Templo do Sol, sede da Doutrina. A grande maioria da população que vive em Aloderan é composta por camponeses e burgueses que comercializam os cereais e demais alimentos produzidos ao redor da cidade. Ao todo, calcula-se o número aproximado de cem mil habitantes entre aqueles que vivem na cidade e em suas dependências.

- **Asvaloth:** é a cidade com a estrutura mais antiga de Arkalon, construída inicialmente no início da Antiga Era pelos elfos reais. A maior parte da cidade foi destruída durante a Marcha da Conquista. Somente o palácio real, construído sobre a Montanha das Cascatas de Prata ou Ilydian-Vélon, na língua élfica, sobreviveu

totalmente intacto. Hoje, Asvaloth tornou-se um lugar cujas ruínas guardam segredos e mistérios da Antiga Era. O palácio é atualmente habitado por sacerdotes dos deuses Arain e Rakesh e foi transformado num suntuoso templo. A cidade, em si, foi reerguida ao redor da montanha, e apesar de não possuir o mesmo brilho de sua versão original, ainda encanta os olhos daqueles que a contemplam.

- **Faringan:** também conhecida como a “cidade-criminosa”, é famosa por ser um ponto de refúgio para bandidos, assassinos e foras-da-lei. É conhecida por todos como uma cidade sem regras ou normas, construída entre uma cadeia de montanhas arenosas; governada atualmente por um rei fora-da-lei chamado Teldon. Mesmo com sua fama, nenhum exército de qualquer reino busca atacar ou invadir esta cidade à procura de seus criminosos, pois Teldon possui espões infiltrados em muitos lugares e regiões dos reinos, os quais o deixam de pronto aviso sobre tais investidas. Todos os que tentaram capturar qualquer indivíduo dentro de Faringan voltaram de mãos vazias. Com o passar das décadas, essa lição foi devidamente aprendida pelas autoridades, o que diminuiu consideravelmente o número de casos de conflitos na região. Dizem que Teldon faz questão de proteger os seus “hóspedes” em troca de favores e, é claro, gratidão. Por isso, ele é chamado de "rei intocável".





Capítulo 3

Listas Gerais

⚡ Lista de Magias ⚡

As magias estão descritas com as seguintes características:

- **Nível:** é o número indicado entre parênteses ao lado do nome. Revela o nível da magia. **Nenhum personagem pode aprender um feitiço de nível maior que sua classe lançadora de feitiços.**

- **Teste:** indica quais testes precisam ser feitos para a realização da magia e contra quais defesas ou dificuldades. O ND para a invocação de um feitiço neutro ou de efeito próprio será sempre igual a **15+nível do feitiço.**

- **Duração:** indica quanto o feitiço ou seu efeito permanece ativo.

- **Custo:** mostra a quantidade de Mágicka que o feitiço exige. **Se houver falha na realização do feitiço o valor é perdido da mesma forma.**

▶ Magias Arcanas Gerais

Brutalidade (1)

O personagem faz com que seu atributo Força receba um bônus de até +3 durante alguns turnos.

O bônus depende da quantidade de Mágicka usada. Esta alteração influencia também os defesas ligados ao atributo.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 16

- *Duração:* 3 turnos

- *Custo:* cada 3 pontos gastos concedem +1 ao atributo

Maestria (1)

O personagem faz com que seu atributo Destreza receba um bônus de até +3 durante alguns turnos.

O bônus depende da quantidade de Mágicka usada. Esta alteração influencia também os defesas ligados ao atributo.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 16

- *Duração:* 3 turnos

- *Custo:* cada 3 pontos gastos concedem +1 ao atributo

Leveza (1)

O personagem faz com que seu atributo Coordenação receba um bônus de até +3 durante alguns turnos. O bônus depende da quantidade de Mágicka usada. Esta alteração influencia também os defesas ligados ao atributo.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 16

- *Duração:* 3 turnos

- *Custo:* cada 3 pontos gastos concedem +1 ao atributo

Velocidade (1)

O personagem faz com que seu atributo Agilidade receba um bônus de até +3 durante alguns turnos. O bônus depende da quantidade de Mágicka usada. Esta alteração influencia também os defesas ligados ao atributo.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 16

- *Duração:* 3 turnos

- *Custo:* cada 3 pontos gastos concedem +1 ao atributo

Fortitude (1)

O personagem faz com que seu atributo Vigor receba um bônus de até +3 durante alguns turnos. O bônus depende da quantidade de Mágicka usada. Esta alteração influencia também os defesas ligados ao atributo.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 16

- *Duração:* 3 turnos

- *Custo:* cada 3 pontos gastos concedem +1 ao atributo

Convicção (1)

O personagem faz com que seu atributo Foco receba um bônus de até +3 durante alguns turnos.

O bônus depende da quantidade de Mágicka usada. Esta alteração influencia também os defesas ligados ao atributo.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 16

- *Duração:* 3 turnos

- *Custo:* cada 3 pontos gastos concedem +1 ao atributo

Esclarecimento (1)

O personagem faz com que seu atributo Inteligência receba um bônus de até +3 durante alguns turnos. O bônus depende da quantidade de Mágicka usada. Esta alteração influencia também os defesas ligados ao atributo.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 16

- *Duração:* 3 turnos

- *Custo:* cada 3 pontos gastos concedem +1 ao atributo

Sentidos Aguçados (1)

O personagem faz com que seu atributo Percepção receba um bônus de até +3 durante alguns turnos. O bônus depende da quantidade de Mágicka usada. Esta alteração influencia também os defesas ligados ao atributo.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 16

- *Duração:* 3 turnos

- *Custo:* cada 3 pontos gastos concedem +1 ao atributo

Atração (1)

O personagem faz com que seu atributo Carisma receba um bônus de até +3 durante alguns turnos. O bônus depende da quantidade de Mágicka usada. Esta alteração influencia também os defesas ligados ao atributo.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 16

- *Duração:* 3 turnos

- *Custo:* cada 3 pontos gastos concedem +1 ao atributo

Barreira Arcana (1)

O personagem pode criar uma barreira invisível de energia em uma passagem não muito grande como uma porta ou janela, por exemplo. Qualquer pessoa ou tipo de criatura determinada no ato da efetuação da barreira será completamente incapaz de ultrapassá-la até que ela se desfaça. É um poder muito útil para proteger abrigos e esconderijos. A barreira arcana só pode ser quebrada com um contrafeitiço. Os tipos de criaturas que podem ser bloqueadas são: insetos, humanos, bestas (animais em geral), mortos-vivos ou aberrações (monstros em geral).

- *Teste:* 1d20+INT. ND 16

- *Duração:* variável

- *Custo:* 5 por turno (em combate) / 5 por meia hora (fora de combate)

Visão Noturna (1)

O usuário anula qualquer possível penalidade para enxergar em ambientes pouco iluminados. Ele consegue distinguir formas perfeitas mesmo na mais completa escuridão, porém ele não poderá diferenciar cores. O alcance da visão noturna é de 20 metros e durante a ativação do poder os olhos do mago tornam-se fosforescentes, como os de um gato, podendo ser enxergados ao mínimo sinal luz.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 16

- *Duração:* variável

- *Custo:* 3 por turno (em combate) / 10 por meia hora (fora de combate).

Esfera de Luz (1)

O personagem pode fazer com que uma de suas mãos produza uma espécie de esfera de luz flutuante, a qual pode ser conduzida livremente por qualquer lugar dentro de seu campo visual através de telecinese. O mago também pode dar uma ordem mental à esfera para que ela permaneça em determinado lugar ou siga determinado indivíduo. Há possibilidade de iluminar um espaço inteiro com a criação de diversas esferas. Neste caso, o jogador pode determinar essa certa quantidade de esferas e invocá-las através de um único teste.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 16

- *Duração:* 30 minutos *in game*

- *Custo:* 2 por esfera (máximo de 5)

Clarão (1)

O personagem pode usar as mãos para lançar um rápido e forte clarão de luz contra vários adversários que estejam numa mesma direção a até 5 metros de distância dele. Todos os que não tiverem um reflexo rápido o bastante para fecharem os olhos, ficarão com a visão prejudicada por 2 rodadas, tendo uma penalidade de -5 em todas as suas ações e Defesas durante este período.

- *Teste:* 1d20+INT. Defesa: Prontidão

- *Duração - Efeito:* 2 turnos

- *Custo:* 10

Identificar Magia (1)

O mago pode efetuar uma espécie de verificação sobre qualquer objeto ou ambiente para constatar se ele possui alguma influência mágica ou está sob efeito de um feitiço. A dificuldade deve ser variável conforme a análise do narrador. Se for verificado que há influência mágica ali, o personagem pode tentar identificar qual é a magia através de um segundo teste com um acréscimo de +5 à dificuldade do primeiro.

- *Teste 1 - Invocação:* 1d20+INT. ND variável
- *Teste 2 - Busca:* 1d20+INT. ND do 1º teste (+5)
- *Duração:* 1 turno
- *Custo:* 5

Raízes Rasteiras (1)

Dá ao personagem o poder de fazer com que brotem do chão quatro raízes que se prendem às pernas do alvo, não permitindo que ele saia do lugar pelo número de rodadas que o feitiço durar ou até que se livre delas. Personagens presos recebem uma penalidade de -5 em suas Defesas Curta e Longa. É importante dizer que isso não impede o personagem atingido de realizar ações que não envolvam deslocamento. Para se livrar das raízes rasteiras, o alvo deverá cortá-las, sendo que cada raiz possui uma pequena Vitalidade de 5 pontos (resistência -5 a dano contundente e vulnerabilidade +5 a dano cortante e por fogo). A outra opção é esperar que o poder seja encerrado pelo emissor.

- *Teste:* 1d20+INT. Defesa: Prontidão
- *Duração:* variável
- *Custo:* 5 por turno

Globo de Proteção Menor (1)

O personagem cria ao redor de si mesmo um tipo de globo com a aparência semelhante à de uma esfera de água. Esse globo bloqueia qualquer magia arcana ou elemental que seja lançada contra o usuário, absorvendo 20 pontos de dano mágico ou elemental antes de se desfazer. Mesmo objetos sólidos compostos por elementos como terra ou gelo não passam pelo globo. Esta magia não impede que objetos físicos de natureza comum cheguem até o usuário.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 16
- *Duração:* 5 turnos
- *Custo:* 15

Vocalização (2)

O mago pode projetar sua voz em qualquer lugar num raio de 15 metros, como se aquele lugar fosse sua origem real.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 16
- *Duração:* 1 turno
- *Custo:* 5

Reparar (2)

Essa magia faz com que pequenos consertos sejam feitos em objetos simples de porte variado. O reparo não pode ser complexo ou requerer materiais além daqueles que já se encontram presentes no objeto.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 16
- *Duração:* 1 turno
- *Custo:* 5

Projétil Prismático (2)

Esse é o feitiço ofensivo mais básico que um mago aprende, dando a ele o poder de lançar um projétil

de magia concentrada contra um adversário a até 10 metros de distância e causando 5 pontos de dano caso o atinja.

- *Teste:* 1d20+INT. Defesa: Defesa Longa
- *Duração:* imediato
- *Custo:* 3

Abrir/Fechar (2)

O usuário pode trancar ou destrancar qualquer fechadura comum sem a necessidade de chaves ou ferramentas de arrombamento. Esta magia não pode abrir fechaduras trancadas pela magia Selamento.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 16
- *Duração:* imediata
- *Custo:* 5

Mensageiro (3)

O mago pode hipnotizar temporariamente um animal de pequeno porte como uma pomba ou um rato, por exemplo, para entregar uma mensagem qualquer (geralmente um pequeno pergaminho) num lugar determinado por ele. Este lugar é transmitido à criatura de forma telepática. O pergaminho deve ser preso ao animal de forma segura.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 18
- *Duração:* cessa quando a mensagem for entregue ou se o animal for abatido
- *Custo:* 5

Traços Falsos (3)

Esta magia faz com que as letras de qualquer tipo de papel escrito se misturem ou se alterem, formando uma mensagem completamente diferente da original. É preciso criar uma palavra-

chave como senha para que seus efeitos sejam anulados e outra para que sejam novamente ativados.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 18

- *Duração:* ilimitada

- *Custo:* 5 (somente ativação)

Armadura Arcana Menor (3)

Cria ao redor do usuário uma espécie de aura mágica que lhe serve como uma couraça comum lhe dando resistência -1 Dcor e -1 Dcon. Não pode ser lançada sobre indivíduos que já estejam portando armaduras comuns.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 18

- *Duração:* cena

- *Custo:* 15

Serenidade (3)

O mago faz com que um ou mais inimigos simplesmente percam a vontade de lutar devido à uma calma antinatural que passam a sentir. Mesmo que alguns insistam em lutar, terão penalidade de -3 em todos os seus testes de ataque devido à falta de inclinação à batalha. O máximo de indivíduos que podem ser atingidos simultaneamente é igual ao nível do mago +1.

- *Teste:* 1d20+INT. Defesa: Vontade

- *Duração:* 1 turno por nível do mago

- *Custo:* 6 por indivíduo

Vigilância (3)

Esta magia concede ao mago o poder de estabelecer uma espécie de cúpula invisível ao redor de um determinado local num raio de até 20 metros. Sempre que uma criatura maior que um inseto passar pela barreira, ela emitirá uma

espécie de aviso mental ao mago, alertando-o quanto a uma possível ameaça e indicando a localização exata da detecção.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 18

- *Duração:* 5 turnos (em combate) / 12 horas (fora de combate)

- *Custo:* 15

Selar (3)

O emissor pode trancar magicamente qualquer tipo de fechadura ou porta comum. Ao fazer isso, ele deve definir uma palavra-chave para que a magia seja quebrada e outra para que seja reativada. Arrombamentos naturais, feitos com ferramentas, não poderão abrir fechaduras lacradas por esta magia. Para ser desfeito, deve-se lançar uma segunda magia de Selamento sobre a primeira, substituindo sua palavra-chave.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 18

- *Duração:* permanente

- *Custo:* 5 (somente ativação)

Remover Magia (3)

Permite ao mago dissipar um efeito mágico sobre si mesmo, outros indivíduos ou objetos.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 20 + nível da magia

- *Duração:* imediata

- *Custo:* 10 + nível da magia

Máscara de Glemm (3)

O mago altera as suas feições de forma que ninguém é capaz de identificá-lo. A máscara não altera as roupas e equipamentos que o mago estiver levando.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 18

- *Duração:* 30 minutos *in game* ou até ser desfeita

- *Custo:* 10

Ampliar Animal (3)

Permite ao arcano fazer com que um animal qualquer assuma um tamanho 2 vezes superior ao seu original, recebendo +4 em todos os seus atributos físicos. Esse feitiço reverte o efeito de Reduzir Animal.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 18

- *Duração:* 5 turnos

- *Custo:* 15

Reduzir Animal (3)

Permite ao arcano fazer com que um animal qualquer assuma um tamanho 2 vezes menor ao seu original, recebendo -4 em todos os seus atributos físicos. Esse feitiço reverte o efeito de Ampliar Animal.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 18

- *Duração:* 5 turnos

- *Custo:* 15

Invocar Névoa (3)

O mago faz com que uma névoa densa tome conta de uma área num raio de até 15 metros ao seu redor. Qualquer indivíduo dentro da área afetada, incluindo o próprio mago, terá penalidade de -5 em seus ataques e em suas defesas. Todo teste de Percepção dentro da névoa também terá a mesma penalidade.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 18

- *Duração:* 3 turnos

- *Custo:* 10

Desarmar (5)

O mago pode fazer com a arma de um indivíduo qualquer salte de sua mão (quando empunhada) e voe a 3 metros de distância de seu portador.

- *Teste:* 1d20+INT. Defesa: Prontidão

- *Duração:* imediata

- *Custo:* 3 (arma leve), 6 (arma média), 10 (arma pesada)

Toque Vampírico (5)

Após ativar este poder, o personagem precisa tocar a pele de seu alvo para que seus efeitos sejam válidos (teste normal de AGI contra Defesa Curta). Quando isso acontecer, ele causará 12 de dano *mágico* no oponente e transferirá essa VT para si mesmo em forma de cura. Se o mago não estiver ferido. Não será possível exceder os pontos de Vitalidade máximos originais com a absorção.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 20

- *Duração - Ativação:* cessa quando ocorrer o toque ou 3 turnos após invocação

- *Custo:* 20

Gravidade Inversa (5)

O mago pode "caminhar" por paredes e tetos como se estivesse no chão, normalmente.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 20

- *Duração:* 1 turno por nível do mago

- *Custo:* 15

Armadura Arcana Maior (5)

Funciona como a Armadura Arcana Menor, mas concede uma armadura de classe mais pesada, com resistência -2 Dcor, -2 Dcon e -1 Dper, sem qualquer penalidade. Não pode ser lançada sobre indivíduos que já estejam portando armadura.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 20

- *Duração:* cena

- *Custo:* 25

Debilidade (5)

O usuário faz com que um alvo que esteja sob seu campo visual sofra um enfraquecimento repentino, reduzindo em -4 seu nível de Força **ou** Vigor temporariamente (o atributo atingido fica à escolha do lançador).

- *Teste:* 1d20+INT. Defesa: Resistência

Duração: 3 turnos

- *Custo:* 15

Mudez/Surdez (5)

Esta magia faz com que suas vítimas fiquem completamente emudecidas **ou** surdas (o efeito deve ser eleito pelo lançador). Um sucesso crítico no teste de ataque soma os dois efeitos. A surdez causa uma penalidade de -3 às Defesas Curta e Longa do personagem. Já a mudez não tem consequências numéricas, mas impede o indivíduo de se comunicar.

- *Teste:* 1d20+INT. Defesa: Resistência

- *Duração:* 3 turnos

- *Custo:* 10

Rapidez (5)

O personagem se movimenta muito mais rápido que o normal durante o turno da ativação do feitiço, podendo realizar duas ações extras naquele turno. Ele também pode correr 3x mais rápido que o normal. O usuário passa a ter +5 de bônus em qualquer ataque que realizar e seus adversários uma penalidade de -5 para atacá-lo. Ativar rapidez não vale como ação no turno.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 20

- *Duração:* mesmo turno da ativação

- *Custo:* 15

Lâmina Ácida (5)

O personagem pode invocar uma lâmina de arremesso banhada em ácido a qual é automaticamente lançada contra o alvo num teste normal de arremesso usando sua Coordenação. Se atingir o alvo, além de causar dano *mágico* de 15 no impacto, ainda causa 3 pontos adicionais de dano por ácido (dano *elemental - ácido*) durante os 3 turnos seguintes.

- *Teste:* 1d20+INT. Defesa: Defesa Longa

- *Duração - Invocação:* 1 turno

- *Duração - Efeitos:* 3 turnos

- *Custo:* 15

Respiração Subaquática (5)

Permite ao mago criar guelras sob suas orelhas e respirar sob a água.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 20

- *Duração:* 2 turnos por nível do mago

- *Custo:* 15

Ocultar no Vazio (5)

O mago consegue enviar um objeto inanimado de até 50 quilos para uma fenda interplanar, ocultando-o do mundo real. Ele pode invocar este objeto em qualquer outro lugar que estiver.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 20

- *Duração:* indefinida

- *Custo:* 15

Runa Explosiva (6)

Permite ao mago invocar uma runa mágica sobre um objeto ou local específico. Se a marca for tocada ou pressionada, ela explodirá causando 20 de dano num raio de 3 metros. A runa, apesar de fosca, não é totalmente invisível. O mestre pode requerer do personagem que se aproximar dela um teste Percepção com dificuldade 18 para detectá-la. Não é possível invocar a runa sobre objetos móveis ou diretamente sobre o oponente.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 21

- *Duração:* indefinida

- *Custo:* 15

Voz da Mente (6)

O mago faz com que as palavras mágicas necessárias para realizar um feitiço não precisem ser ditas, mas apenas mentalizadas. A própria Voz da Mente inclui-se nessa regra no momento de sua invocação.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 21

- *Duração:* 3 turnos

- *Custo:* 15

Sugestão (6)

O mago emite um comando simples e corriqueiro a um indivíduo qualquer, que se verá impelido a realizá-lo. Não é possível pedir para que o alvo cause dano físico a si mesmo.

- *Teste:* 1d20+INT. Defesa: Vontade

- *Duração:* indefinida

- *Custo:* 15

Anular Gravidade (6)

O mago pode fazer com que a gravidade sobre seu corpo seja anulada por alguns instantes. Isso lhe

permite dar saltos gigantescos e cair de grandes alturas sem sofrer qualquer dano ao tocar o solo. Para calcular o salto do personagem, primeiro deve-se considerar qual a direção principal do salto (altura ou distância). A metade do nível de Força do mago indica, em metros, o quanto ele pode saltar na direção principal. Metade do valor do salto deve ser considerado para a direção secundária. Exemplo: um mago com Força 12 poderia saltar 6 metros de altura e 3 metros de distância ou vice-versa. Para a anular o efeito de quedas, a dificuldade do teste é de 16 +4 para cada 5 metros de queda.

- *Teste - Salto:* 1d20+INT. ND 21

- *Teste - Aterrissar:* 1d20+INT. ND 16 +4 para cada 5 metros de queda

- *Duração:* 1 turno

- *Custo:* 15

Resistência Elemental Menor (6)

O personagem adquire resistência -5 para qualquer dano causado por fogo, ácido **ou** gelo (o elemento deve ser definido no lançamento do feitiço).

- *Teste:* 1d20+INT. ND 21

- *Duração:* 3 turnos

- *Custo:* 15

Espada Etérea (7)

O mago invoca diante de si uma espada arcana flutuante, que pode ser controlada mentalmente. Ela equivale a uma espada longa comum, mas seu peso é muito inferior. A espada causa dano fixo cortante de 12 (sem BND). O mago realiza todos os seus testes com ela como se tivesse a perícia Armas Médias e usa seu nível de Foco ao invés de

Força, indicando sua concentração em controlá-la. Se o mago for ferido durante a manipulação da espada, precisará passar por um teste de Foco com dificuldade 24 para não perder a concentração. A espada pode se afastar a uma distância máxima de 6 metros do mago.

- *Teste:* 1d20+INT. ND: 21

- *Duração:* 1 turno para cada 2 níveis do mago

- *Custo:* 25

Arma Sagrada (7)

O mago pode transformar uma arma em arma sagrada durante alguns turnos. Isso fará com ela cause +3 de dano extra em qualquer criatura de alinhamento moral maligno. Não tem efeito em indivíduos moralmente neutros.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 21

- *Duração:* cena

- *Custo:* 15

Arma Profana (7)

Funciona exatamente da mesma forma que a arma sagrada, mas a arma é maldita ao invés de abençoada e seu acréscimo dano é direcionado a qualquer indivíduo de alinhamento moral bom. Não tem efeito em indivíduos moralmente neutros.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 21

- *Duração:* cena

- *Custo:* 15

Esfumçar Corpo (7)

O mago pode fazer com que seu corpo se transforme rapidamente numa espécie de fumaça densa. Enquanto o efeito estiver ativo, nenhum objeto físico poderá tocá-lo ou feri-lo. Ataques

mágicos ou elementais podem atingi-lo normalmente. O mago não pode se movimentar com o corpo esfumaçado.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 21

- *Duração:* 1 turno

- *Custo:* 10

Disfarce (8)

Esta magia é uma versão melhorada da Máscara de Glemm, e permite ao mago mudar não apenas a aparência de seu rosto, mas também suas roupas, voz e até mesmo o sexo. Esta magia também permite ao mago assumir a forma de outro indivíduo que ele tenha visto anteriormente.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 23

- *Duração:* 1 hora *in game*

- *Custo:* 20

Globo de Proteção Maior (8)

Funciona como o Globo de Proteção Menor, mas é capaz de absorver até 40 pontos de dano mágico ou elemental antes de desfazer.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 23

- *Duração:* 1 turno por nível do mago

- *Custo:* 30

Aura de Luz (8)

O mago faz com que seu corpo seja rodeado por uma aura luminosa, fazendo com que qualquer inimigo tenha penalidade de -6 para golpeá-lo, seja corporalmente ou à distância. Além disso, o ambiente ao redor do mago é iluminado num raio de 10 metros.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 23

- *Duração:* 3 turnos

- *Custo:* 20

Capa Espelhada (8)

Este feitiço faz com que o corpo do mago seja coberto com uma espécie de manto mágico, cujo lado exterior é como um espelho. Com ele, o usuário é capaz de se camuflar em qualquer ambiente com muita facilidade. Em questão de sistema, suas ações envolvendo ocultação e furtividade recebem um bônus de +10.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 23

- *Duração:* 1 turno por nível do mago

- *Custo:* 15

Teletransporte Menor (8)

O mago pode se teletransportar instantaneamente para qualquer lugar em seu campo de visão num limite de 20 metros. Quando mais definido o lugar e o espaço estiver em sua visão, mais preciso será o teletransporte.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 23

- *Duração:* imediata

- *Custo:* 25

Atordoar (8)

Faz com que um indivíduo fique completamente atordoado por 2 turnos. Personagens atordoados recebem -5 em suas defesas e testes gerais.

- *Teste:* 1d20+INT. Defesa: Resistência

- *Duração:* imediata

- *Custo:* 15

Imobilizar (8)

O mago consegue fazer com que uma criatura fique totalmente imóvel enquanto ele estiver focado nela. Indivíduos imobilizados perdem suas

ações no turno e recebem penalidade de -10 em suas defesas.

- *Teste:* 1d20+INT. Defesa: Resistência.

- *Duração:* variável

- *Custo:* 10, 15, 20 ou 25 por turno para criaturas de portes pequeno, médio, grande ou imenso, respectivamente.

Choque Mental (9)

Ao ser tocado pelo emissor deste feitiço após sua ativação, o alvo perde a consciência instantaneamente por 3 turnos. É preciso haver o contato de pele com pele para a efetividade dos resultados.

- *Teste:* 1d20+INT. Defesa: Resistência

- *Duração - Ativação:* cessa com o toque ou 3 turnos depois de ativada

- *Duração - Efeito:* 3 turnos

- *Custo:* 20

Telecinese Menor (9)

O mago é capaz de interagir com objetos compatíveis com sua força à distância, mas de forma básica, apenas atirando-as a 2d6 metros numa direção ou puxando-as para si num distância máxima de 12 metros. Pode-se interagir com peso (em quilos) máximo igual a 10x Força do lançador.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 24

- *Duração:* imediata

- *Custo:* 5 para cada 50 Kg

Névoa Tóxica (9)

O mago cria um círculo de névoa negra e densa ao redor de si, a qual se expande ao redor do seu corpo num raio de 10 metros. Todos os indivíduos

dentro do raio de ação ficam cegos e passam a sofrer 10 pontos de dano por turno enquanto permanecerem na névoa. Para prender a respiração, o personagem-alvo precisa realizar um teste de VIG com dificuldade 18 a cada turno por uma quantidade máxima de 1 turno para cada 2 níveis de VIG. A névoa não invade o espaço do mago, livrando-o do efeito, mas em contrapartida o priva da visão do que ocorre ao seu redor, lhe dando -5 e suas defesas.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 24

- *Duração:* 1 turno para cada 2 níveis do mago

- *Custo:* 20

Círculo Gravitacional (9)

O mago faz com que a gravidade se torne extremamente elevada sobre uma área de 5 metros de raio. Personagens que estejam dentro desta área terão penalidade de -7 para fazer qualquer ação de ataque e terão sua velocidade reduzida pela metade, ou seja, só poderão fazer 1 ação a cada 2 turnos.

- *Teste:* 1d20+INT. Defesa: Resistência

- *Duração:* variável

- *Custo:* 10 por turno

Explosão Sônica (9)

O mago faz com que uma explosão sônica ocorra num raio de 6 metros ao seu redor, causando 20 pontos de dano aos que estiverem no local de efeito da magia

- *Teste:* 1d20+INT. Defesa: Resistência

- *Duração:* imediata

- *Custo:* 20

Levitar (9)

O mago pode fazer seu corpo levitar a uma altura de até 20 metros. A cada turno o mago pode subir 10 metros e se mover por até 5 metros horizontalmente.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 24

- *Duração:* variável

- *Custo:* 10 por turno.

Transmutar Objetos (11)

O mago pode mudar fisicamente um objeto qualquer. Esse “novo objeto” no qual o original se transforma pode ser tocado e manuseado normalmente, como se fosse assim originalmente. É importante dizer que as massas dos objetos devem ser iguais e que o mago precisa conhecer em detalhes o objeto que pretende obter.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 26

- *Duração:* 1 hora

- *Custo:* 20

Círculo de Teleporte (11)

O mago forma um círculo invisível ao redor de si num raio de 2 metros. Qualquer criatura ou objeto físico que se aproxime e toque o círculo será teleportada aleatoriamente para algum lugar 10 metros para longe do mago.

Teste: 1d20+INT. ND 26

Duração: 5 turnos

Custo: 30

Perscrutar (11)

O personagem consegue ver a aura de um indivíduo que esteja sob seu alcance visual e identificar suas fraquezas morais e sentimentais. Uma vez feito isso ele recebe +7 em qualquer teste

de intimidação ou manipulação contra ele e um bônus de +3 em qualquer teste de magia de Ilusão ou Telepatia.

- *Teste:* 1d20+INT. Defesa: Vontade

- *Duração:* cena

- *Custo:* 20

Resistência Elemental Maior (11)

O personagem e seus equipamentos tornam-se completamente imunes ao fogo, ácido **ou** frio (deve-se escolher o elemento na efetuação da magia).

- *Teste:* 1d20+INT. ND 26

- *Duração:* 1 turno por cada 2 níveis do mago

- *Custo:* 40

Comando (12)

Funciona como a magia Sugestão, porém o mago pode ordenar à vítima que que cause dano a si mesma.

- *Teste:* 1d20+INT. Defesa: Vontade (o alvo tem um bônus de +5 no contra-teste se lhe for ordenado fazer dano a si mesmo)

- *Duração:* a ordem deve ser executada em até 2 turnos

- *Custo:* 35

Telecinese Maior (12)

Funciona como a Telecinese Menor, mas permite ao mago manipular livremente os objetos e não apenas de forma básica. Quando usado contra um indivíduo, torna-se um feitiço ofensivo e é necessário um segundo teste.

- *Teste - invocação:* 1d20+INT. ND 27

- *Teste ofensivo - ataque:* 1d20+INT. Defesa: Resistência

- *Duração*: variável
- *Custo*: 3 para cada 50 Kg por turno

Runa de Paralisia (12)

O mago invoca uma runa mágica sobre o solo que torna-se invisível segundos após sua invocação. O primeiro que pisá-la terá que superar um teste de Força com dificuldade 22 para evitar ficar paralisado por 1d6 turnos. Caso a runa seja invocada diretamente sobre uma vítima, haverá teste com defesa.

- *Teste - invocação*: 1d20+INT. ND 27
- *Teste ofensivo - ataque*: 1d20+INT. Defesa: Resistência
- *Duração*: 12 horas (runa)
- *Duração*: 1d6 turnos (efeito)
- *Custo*: 30

Teletransporte Maior (12)

O mago invoca um portal de energia diante de si que pode conduzi-lo a qualquer lugar no qual ele já tenha estado anteriormente, sem limite de distância. É preciso 1 turno para que o portal seja aberto e outro para atravessá-lo.

- *Teste*: 1d20+INT. ND 27
- *Duração*: o portal se fecha em 2 turnos após aberto.
- *Custo*: 50

► Escola: Combate

Projétil Mágico (1)

Esta magia faz com que o mago lance até 4 esferas mágicas de suas mãos, as quais seguirão diretamente para o alvo escolhido. Cada esfera

causa 5 pontos de dano *mágico* ao alvo. Deve-se realizar 1 único teste de para todos os projéteis. Se o inimigo tiver resistência mágica, a absorção ocorre no total de dano.

- *Teste*: 1d20+INT. Defesa: Defesa Longa
- *Duração*: imediata
- *Custo*: 3 por projétil

Clone Etéreo (2)

O personagem cria um tipo de cópia de energia dele mesmo e daquilo que estiver equipando, podendo realizar duas ações simultâneas nos turnos em que ela estiver ativa. *Observação*: esta cópia de energia materializa-se assim que é criada e, portanto, pode tanto tocar como ser tocada por qualquer personagem (inclusive causar dano). Ela não aparenta qualquer sinal de ser irreal após materializar-se e por isso é usada muitas vezes como forma de confundir indivíduos hostis. A cópia possui apenas 10 pontos de Vitalidade. Qualquer dano causado pelo clone é igual à metade do dano real e qualquer feitiço que ele venha a lançar tem seu custo de Mágicka retirado do personagem principal.

- *Teste*: 1d20+INT. ND 17
- *Duração*: 2 turnos
- *Custo*: 15

Escudo Inquebrável (4)

O mago pode fazer com que uma espécie de parede de energia surja rapidamente de uma de suas mãos, o qual é capaz de repelir quaisquer ataques mágicos, elementais ou físicos realizados contra ele naquele turno. O limite de dano anulado por turno é de 10 + nível de Inteligência

do mago. Se o ataque superar este dano, o escudo se desfará.

- *Teste*: 1d20+INT. ND 19
- *Duração*: variável
- *Custo*: 5 por turno

Golpe de Energia (6)

Esta magia permite ao seu usuário lançar de sua mão uma espécie de esfera mágica contra seu oponente à velocidade de uma flecha. O dano causado caso atinja o alvo é de 15 (dano *mágico*).

- *Teste*: 1d20+INT. Defesa: Defesa Longa
- *Duração*: imediata
- *Custo*: 10

Cúpula de Luz (8)

O mago pode trancar um ou mais alvos numa espécie de cúpula translúcida de energia. Esta prisão circular, sem brechas visíveis, engloba um espaço aproximado de 2 metros de raio. A prisão tem 100 VT, o que faz dela uma opção de defesa em algumas ocasiões. Se usada para prender um adversário, o feitiço torna-se ofensivo e faz-se necessário um segundo teste.

- *Teste comum*: 1d20+INT. ND 23
- *Teste ofensivo - ataque*: 1d20+INT. Defesa: Prontidão
- *Duração*: variável
- *Custo*: 10 por turno

Explosão Arcana (10)

O mago faz com que seu corpo emita uma explosão de energia mágica que atinge um raio de 10 metros ao seu redor antes de se desfazer. Qualquer criatura atingida por este globo recebe 30 pontos de dano mágico.

- *Teste:* 1d20+INT. Defesa: Prontidão
- *Duração:* imediata
- *Custo:* 30

► Escola: Ilusão

Falsa Percepção (1)

O ilusionista faz com que um alvo específico ouça ou veja algo que na verdade não existe. Estas ilusões devem ser rápidas, como um barulho repentino ou um vulto, por exemplo. Este poder é muito usado para confundir ou distrair as vítimas. Um indivíduo distraído em batalha antes de sua ação recebe -3 em seus testes gerais.

- *Teste:* 1d20+INT. Defesa: Sentidos
- *Duração:* imediata
- *Custo:* 5

Desfoque (2)

O mago lança esta magia sobre si, fazendo com que todos aqueles que olharem para ele vejam uma imagem extremamente borrada e tremida de sua forma física. Isso faz com que qualquer ataque realizado contra suas Defesas Curta e Longa tenha uma penalidade de -5 para atingi-lo.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 17
- *Duração:* 3 turnos
- *Custo:* 10

Dor (4)

Esta magia faz com que o mago possa causar uma dor psicológica e ilusória em seus alvos. A dor aparenta ser de grande intensidade e faz com que o alvo perca suas ações nos turnos em que estiver sob seu efeito. Além disso, ele recebe -3 em duas

Defesas e em Resistência. Requer um novo teste de efeito por turno que for mantida.

- *Teste:* 1d20+INT. Defesa: Sentidos
- *Duração:* variável
- *Custo:* 7 por turno

Invisibilidade (6)

O ilusionista faz com que seu corpo e suas roupas, assim como equipamentos, fiquem completamente transparentes. O mago invisível só pode ser detectado pela audição, num teste de Percepção contra uma dificuldade de 24 e ainda assim a localização dura somente 1 turno. Caso o mago faça qualquer ataque ou magia enquanto estiver invisível, o feitiço será dissipado imediatamente.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 21
- *Duração:* 1 turno por cada 2 níveis do mago
- *Custo:* 15

Prisão Mental (8)

Esta magia permite ao usuário entrar na mente de suas vítimas e manipular seus sentidos à vontade. O alvo passa a enxergar, ouvir cheirar e sentir absolutamente tudo que o mago definir. Não é possível ferir a vítima através da ilusão, mas pode-se criar nela a sensação psicológica de dor.

- *Teste:* 1d20+INT. Defesa: Sentidos
- *Duração:* variável
- *Custo:* 10 por turno

Falsa Realidade (10)

Esta é magia mais temida dos ilusionistas. Ela funciona de forma idêntica à Prisão Mental, mas o alvo sofre fisicamente todo o dano que receber dentro da ilusão. Não é exagero afirmar que, uma vez preso na Falsa Realidade, a vida do indivíduo

está nas mãos do mago. Em questão de sistema, tudo que ocorrer dentro da visão deve passar por um teste como se fosse no mundo real. Se a vítima tiver que enfrentar inimigos dentro da visão, estes inimigos os mesmos testes que o lançador rolaria, independente de seu tamanho. É muito importante dizer que o narrador deve impor limites à "criatividade" dos jogadores aqui. Nada de criar ambientes onde o personagem-alvo não tenha pela menos uma pequena chance de sobrevivência, pois se algo muito absurdo ou mortal for criado, a magia cessa imediatamente.

- *Teste:* 1d20+INT. Defesa: Sentidos (+5)
- *Duração:* variável
- *Custo:* 10 por turno

► Escola: Telepatia

Ferir (1)

O mago faz com que alvo sofra um rápido colapso psíquico, o que lhe causa uma dor intensa na cabeça e 6 pontos de dano *mágico*. A vítima precisa estar sob seu raio de visão.

- *Teste:* 1d20+INT. Defesa: Resistência
- *Duração:* imediata
- *Custo:* 5

Premonição (2)

O mago consegue antever as próximas ações de seus inimigos telepaticamente. Isso implica numa penalidade de -5 pra qualquer ataque que ele receber enquanto mantiver a magia ativa (a partir do turno da ativação). Só é necessário fazer o primeiro teste. Após isso, basta gastar *Mágicka* para manter o efeito da magia.

- *Teste*: 1d20+PER. Defesa: Vontade
- *Duração*: variável
- *Custo*: 5 por turno

Telepatia (4)

Esta magia permite ao usuário ler os pensamentos e lembranças de um indivíduo, comunicar-se telepaticamente com ele ou ainda localizá-lo à grandes distâncias. Se o alvo for aliado, não há necessidade de testes para estabelecer comunicação mental. Quando o mago lê os pensamentos de alguém, o narrador deve descrever ao jogador uma visão que revelará uma coisa do passado recente e uma coisa do presente do personagem. Essa "coisa" geralmente vem em forma de uma lembrança, um som com uma frase ou um rosto. O significado das imagens não fica totalmente claro para o telepata a não ser que ele obtenha um sucesso crítico no teste ofensivo ou tenha uma excelente intuição. Neste caso, o narrador é obrigado a lhe contar tudo que a vítima está pensando e pretendendo.

- *Teste - ler mente*: 1d20+INT. Defesa: Vontade
- *Teste - comunicação (aliados)*: 1d20+INT. ND 19
- *Teste - comunicação (inimigos)*: 1d20+INT. Defesa: Vontade
- *Teste - localizar (aliados)*: 1d20+INT. ND 19
- *Teste - localizar (inimigos)*: 1d20+INT. ND 24
- *Duração*: 1 turno
- *Custo - ler pensamentos*: 20
- *Custo - localizar (aliados)*: 15
- *Custo - localizar (inimigos)*: 25
- *Custo - comunicar-se mentalmente*: 3 por turno

Ferir em Massa (6)

Funciona da mesma forma que a magia Ferir, mas atinge até 6 indivíduos de uma só vez.

- *Teste*: 1d20+INT. Defesa: Resistência
- *Duração*: imediata
- *Custo*: 20

Alterar Lembranças (8)

O mago pode entrar no mais profundo do subconsciente de suas vítimas e alterar temporariamente suas lembranças, fazendo-a esquecer um fato recém ocorrido e podendo até mesmo colocar falsas recordações em sua mente.

- *Teste*: 1d20+INT. Defesa: Vontade
- *Duração*: a diferença entre os resultados dos dados em horas
- *Custo*: 30

Colapso (10)

O telepata experiente pode simplesmente "desligar" a mente de uma vítima, fazendo-a cair desacordadas durante 2d6 turnos (sucesso crítico no teste de ataque as faz com que as horas se tornem dias).

- *Teste*: 1d20+INT. Defesa: Resistência
- *Duração*: 2d6
- *Custo*: 40

► Escola: Defesa

Esta escola de magia não pode ser dominada por indivíduos com alinhamento moral maligno. Se devido às suas ações, um personagem bom passar a ser classificado como maligno, ele perde sua capacidade de lançar magias de defesa.

Círculo de Proteção (1)

O mago se cerca, num raio de 5 metros, com uma espécie de runa mágica que é invocada no solo. Toda criatura que entre no círculo com o intuito de feri-lo sofrerá uma penalidade -3 em seus ataques.

- *Teste*: 1d20+INT. ND 16
- *Duração*: 5 turnos
- *Custo*: 10

Cura (2)

O defensor pode restaurar 1 ponto de Vitalidade por 2 pontos de Mágicka, em si mesmo ou em outro indivíduo. Para isso, o alvo deve estar próximo a ele. O máximo de Vitalidade que pode ser restaurada por turno é igual à metade de Inteligência do mago.

- *Teste*: 1d20+INT. ND 17
- *Duração*: variável
- *Custo*: 2 por 1 Vitalidade

Santuário (4)

O personagem cria uma espécie de aura de luz tênue ao redor de si ou de outro personagem. Enquanto a magia estiver ativa, qualquer inimigo fica incapaz de atacá-lo, mesmo que o veja e queira fazer isso. Por mais que ele tente, seus sentidos não lhe obedecerão quando usados para causar dano ao mago ou a um protegido dele. Diz-se que esta magia é de natureza hipnótica, mesmo pertencendo ao campo de defesa. Santuário cessa antecipadamente se o usuário atacar qualquer oponente ou realizar magias ofensivas.

- *Teste*: 1d20+INT. ND 19
- *Duração*: 1 turno por nível do usuário
- *Custo*: 15

Cura Maior (6)

Funciona da mesma forma que a Cura, mas atinge todos aqueles que estiverem a até 5 metros do mago. O lançador pode escolher quais indivíduos serão ou não alvos da magia. Além disso, utilizando a magia sobre um único indivíduo, pode curá-lo de doenças naturais e sobrenaturais através de um teste de 1d20+INT com dificuldade definida pelo narrador, de acordo com a complexidade da doença. O limite de Vitalidade que pode ser restaurada é igual a metade do nível de Inteligência do mago e é aplicada a todos os indivíduos uniformemente, ou seja, o valor total de cura é aplicado integralmente a cada um.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 21
- *Duração:* imediato
- *Custo:* 20

Círculo de Repulsa (8)

O mago faz com que um tipo de anel de energia mágica o cerque num raio de 2 metros, o qual fica girando todo o tempo no ar e se move com o mago. Qualquer indivíduo que for tocado por este anel receberá 10 pontos de dano mágico naquele turno e nos próximos, caso não se afaste. Além disso, o anel possui vontade própria e defende seu usuário de ataques à distância. Sempre que o mago for atacado à distância, o seu agressor precisará passar por 2 testes de ataque contra sua Defesa Longa, a primeira representando o anel e a segunda o próprio mago.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 23
- *Duração:* 1 turno por cada 2 níveis do mago
- *Custo:* 25

Restauração (10)

Esta magia permite ao mago restaurar totalmente os pontos de Vitalidade dele mesmo ou de outro indivíduo próximo a ele. Para isso, é necessário realizar um ritual que leva 3 turnos para ser concluído. Ele ainda pode usar este feitiço sobre mortos-vivos e causar 100 pontos de dano sobre um deles ou 20 sobre todos que estejam numa área de 10 metros de raio ao seu redor. No caso do ataque, é preciso realizar um teste ofensivo após o de invocação.

- *Teste comum:* 1d20+INT. ND 25
- *Teste ofensivo - ataque:* 1d20+INT. Defesa: Prontidão
- *Duração:* imediata
- *Custo:* 40

► Escola: Morte

Esta escola de magia não pode ser dominada por indivíduos com alinhamento moral bom. Se devido às suas ações, um personagem maligno passar a ser classificado como bom, ele perde sua capacidade de lançar magias de morte.

Invocar Esqueleto (1)

O mago da morte faz surgir de uma fenda interplanar um esqueleto armado com algum tipo de arma corporal ou arma de combate à distância (lance 1d6. Valor par trará um guerreiro e valor ímpar trará um atirador).

- *Teste:* 1d20+INT. ND 16
- *Duração:* 5 turnos ou até ser destruído
- *Custo:* 10

Ficha de Esqueleto

VT: 20 / Atributos Físicos: 12 / Atributos Mentais: 2 / Atributos Sociais: 0 / Lance de Ataque: 1d20+12 / Defesa Curta e Longa: 18 / Resistência: 12 / Outros Defesas: 16 / Dano de espada: 15+3 Dcor ou Dper / Dano de arco: 10 Dper / Resistência -10 Dper / Vulnerabilidade +10 Dcon.

Praga (2)

O mago lança uma praga de morte sobre uma vítima, causando 4 pontos de dano mágico por turno enquanto seus efeitos durarem. É preciso realizar um novo teste para cada turno que a magia for mantida.

- *Teste:* 1d20+INT. Defesa: Resistência
- *Duração:* variável
- *Custo:* 5 (inicial) + 2 por turno para manter

Reanimar Cadáver (4)

Esta magia permite que o usuário reanime um cadáver fresco para servi-lo, porém só funciona em indivíduos de nível 6 ou inferior. Um vez de pé, o cadáver possui todas as características que mantinha em vida, exceto Vitalidade que fica igual ao valor original -20.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 19
- *Duração:* 5 turnos ou até ser destruído
- *Custo:* 20

Invocar Sombra (6)

O mago invoca uma sombra através de uma fenda interplanar. Esta sombra só pode ser ferida por dano mágico, elemental ou por armas abençoadas.

- *Teste:* 1d20+INT. ND 21
- *Duração:* 5 turnos ou até ser destruído
- *Custo:* 25



Ficha de Sombra

VT: 15 / Atributos Físicos: 8 / Atributos Mentais: 10 / Atributos Sociais: 0 / Lance de Ataque: 1d20+8 / Defesa Curta e Longa: 16 / Resistência: - / Outros Defesas: 12 / Dano: 15 Dmág / Especial: só pode ser sofrer dano mágico, elemental (fogo e frio) ou de armas abençoadas.

Forma Espectral (8)

Este poder permite ao mago da morte assumir temporariamente a forma de um espectro. Isso faz com que sua VTL regenere 2 pontos por turno, mesmo em combate. Além disso ele adquire +2 de resistência a qualquer tipo de dano físico (cumulativo com o BDR). Em contrapartida, o personagem passa a ter vulnerabilidade +10 a dano por fogo e sofre todos os revêses de um morto-vivo (confira mais detalhes no capítulo 5).

- *Teste:* 1d20+INT. ND 23
- *Duração:* cena ou até ser desfeito
- *Custo:* 35

Maldição da Morte (10)

Quando é atingido por esta magia, o alvo perde 50% da sua Vitalidade **total**. Se o valor atual de Vitalidade estiver abaixo de 50%, causa a morte instantânea da vítima.

- *Teste:* 1d20+INT. Defesa: Resistência (+5)
- *Duração:* imediata
- *Custo:* 50

► Magia Elemental: Fogo

Observação importante: o elementalista do fogo precisa estar sempre próximo a uma fonte de fogo (pelo menos 5

metros). Sem essa fonte, as magias não são realizadas. Isso só muda a partir do nível 5, quando ele aprende a criar fogo a partir da Mágicka.

Anular Chamas (1)

Esta magia permite ao elementalista do fogo apagar chamas naturais ou mágicas à uma distância de até 10 metros. Para apagar chamas oriundas de uma magia, deve-se rolar um teste de Foco com uma dificuldade de 10+nível de Foco do invocador da magia.

- *Teste (chamas normais):* 1d20+FOC. ND 16
- *Teste (chamas mágicas):* 1d20+FOC. ND 12+nível de Foco do lançador do feitiço.
- *Duração:* imediata
- *Custo (para fogo natural e fontes pequenas):* 5
- *Custo (para fogo natural e fontes médias):* 10
- *Custo (para fogo natural e fontes grandes):* 20
- *Custo (para fogo natural e fontes imensas):* 40
- *Custo (para fogo mágico):* 3x nível da magia

Atear Fogo (1)

O personagem pode transferir rapidamente o fogo de uma fonte qualquer para suas mãos e a partir de então disparar pequenas labaredas contra um alvo a uma distância máxima de 10 metros, causando 5 pontos de dano de fogo por labareda. O fogo que fica na mão do personagem permite a ele atirar até 4 labaredas antes de se extinguir. A mão que segura o fogo fica inutilizável para outras funções. O mago pode lançar até 2 labaredas juntas num único turno, fazendo um único teste.

- *Teste:* 1d20+FOC. Defesa: Defesa Longa
- *Duração:* imediata
- *Custo:* 10

Projetar Chama (1)

O elementalista pode fazer com que uma chama se projete rapidamente contra um adversário que esteja a pelo menos 5 metros dela, causando 10 pontos de dano elemental.

- *Teste:* 1d20+FOC. Defesa: Defesa Longa

- *Duração:* 1 turno

- *Custo:* 10

Sopro Ígneo (2)

Esta magia permite ao usuário assoprar uma pequena fonte de fogo e dela formar uma labareda de 3 metros de extensão. A labareda causa 20 pontos de dano de fogo. O mago pode usar a magia Atear Fogo em sua mão para realizar essa façanha ao custo equivalente de 2 labaredas (*veja a descrição do feitiço*).

- *Teste:* 1d20+FOC. Defesa: Defesa Longa

- *Duração:* 1 turno

- *Custo:* 15

Flamejar Arma (3)

O usuário pode atear fogo a uma arma de metal ou à ponta de um projétil, dando a essa arma um dano ampliado de +5 por fogo. Uma vez que a magia seja invocada, pode-se manter ela ativa ao custo de Mágicka, sem a necessidade de reafazer o teste (no caso de armas corpo-a-corpo, claro). O dano extra por fogo deve ser calculado separadamente ao da arma.

- *Teste:* 1d20+FOC. ND 18

- *Duração:* 1 turno

- *Custo:* 4 por turno

Golpe Flamejante (4)

O usuário pode lançar uma esfera de fogo de cada uma de suas mãos, a qual tem um alcance de 20 metros e causa 15 pontos de dano (cada esfera).

- *Teste:* 1d20+FOC. Defesa: Defesa Longa

- *Duração:* 1 turno

- *Custo:* 10 por esfera

Invocar Chama (5)

O elementalista aprende a moldar instintivamente a Mágicka ao seu redor para criar uma chama a partir do nada. Através desse poder, ele passa a não necessitar de fontes de fogo para a realização de suas magias. Para invocar uma chama, o personagem deve passar num teste de Foco com dificuldade fixa de 20 e gastar 2 pontos de MK. A chama permanecerá flutuando diante dele ao gasto de 1 ponto de MK por turno. A ação de criar fogo não vale como ação no turno.

- *Teste:* 1d20+FOC. ND 20

- *Duração:* variável

- *Custo (para criar a chama):* 2

- *Custo (para manter a chama):* 1 por turno

Explosão (6)

O personagem faz com que seu corpo emita uma explosão de chamas que atinge todos que estiverem a menos de 5 metros dele. As vítimas da explosão recebem 25 pontos de dano.

- *Teste:* 1d20+FOC. Defesa: Prontidão

- *Duração:* 1 turno

- *Custo:* 20

Invocar Elemental do Fogo (7)

O usuário invoca de uma fenda interplanar uma criatura elemental de cerca de 3 metros de altura

cujo corpo é composto por rocha incandescente e magma. A invocação requer 2 turnos. Se o personagem for interrompido ou atacado durante a realização da magia, ele deve passar num teste de 1d20+FOC com dificuldade 24 ou perderá a concentração.

- *Teste:* 1d20+FOC. ND 22

- *Duração:* 5 turnos ou até morrer

- *Custo:* 30

Ficha de Elemental do Fogo

VT: 100 / Atributos Físicos: 22 / Atributos Mentais: 6 / Atributos Sociais: 0 / Lance de Ataque: 1d20+19 / Defesa Curta e Longa: 22 / Resistência: 30 / Outros Defesas: 17 / Dano: 20 Dcon e fogo/ Imune ao fogo / Resistência -5 Dper, Dcor e Dcon / Vulnerabilidade +20 a dano elemental de gelo.

Erupção de Fogo (8)

O elementalista pode fazer com que uma coluna de fogo de cerca de 50 cm de raio brote do chão e atinja um adversário, causando-lhe 30 pontos de dano por fogo.

- *Teste:* 1d20+FOC. Defesa: Prontidão

- *Duração:* 1 turno

- *Custo:* 25

Corpo de Chamas (10)

O elementalista faz com que seu corpo e tudo que ele estiver equipando converta-se em chamas. Isso o torna completamente invulnerável ao fogo, e reduz qualquer outro dano em -5 (exceto dano por água/gelo, para o qual ele passa a ter uma vulnerabilidade de +15). Quando com o corpo em chamas, o elementalista cura automaticamente qualquer dano por fogo que tenha sofrido

anteriormente, apagando inclusive as marcas de seu corpo.

- *Teste:* 1d20+FOC. ND 25

- *Duração:* variável

- *Custo:* 10 por turno

Inferno (12)

Esta magia cria um globo fechado de fogo num raio de 10 metros ao redor do usuário. Uma vez formado, seu interior passa a ser completamente preenchido por fogo. Todos que estiverem dentro do círculo receberão 20 pontos de dano por turno. O usuário receberá 6 de dano por turno se não estiver usando Corpo em Chamas ou alguma magia de resistência elemental. Personagens presos no círculo precisarão passar por um teste de Agilidade contra uma dificuldade 24 para saírem dele, mas só podem realizar este teste a partir do 2º turno de efeito da magia.

- *Teste:* 1d20+FOC. ND 27

- *Duração:* variável

- *Custo:* 20 por turno

► Magia Elemental: Água

Observação importante: o elementalista da água precisa estar sempre próximo a uma fonte de água (pelo menos 10 metros). Sem essa fonte, as magias não são realizadas. Isso só muda a partir do nível 5, quando ele aprende a condensar o ar e "criar" água em troca de um pouco de Mágicka.

Golpe de Gelo (1)

Esta magia permite ao elementalista lançar uma pequena porção de água contra um ou mais adversários com uma pressão altíssima, congelando-a no mesmo ato. O alcance é de 15



metros. O dano causado é de 5 (elemental/gelo) por projétil e é permitido ao mago formar até 4 projéteis de uma única vez. O teste de ataque é único, independente da quantidade de projéteis lançados.

Personagens com resistência/vulnerabilidade elemental devem calcular a absorção/agravamento do dano total.

- *Teste*: 1d20+FOC. Defesa: Defesa Longa

- *Duração*: 1 turno

- *Custo*: 3 por projétil

Água Densa (1)

O usuário pode lançar sobre seu oponente um jato de água. Uma vez que tenha molhado o personagem-alvo, aquela água vai se tornar magicamente densa e pesada, reduzindo a velocidade de seus movimentos. Todo personagem atingido por esta magia tem penalidade de -3 em suas Defesas, para atacar fisicamente e também para lançamento de feitiços.

- *Teste*: 1d20+FOC. Defesa: Defesa Longa

- *Duração*: 3 turnos

- *Custo*: 10

Parede de Gelo (1)

O personagem pode criar barreira relativamente fina de gelo diante dele. Ela bloqueia até 40 pontos de dano originados de ataques à distância realizados naquele turno antes de se desfazer (em ambientes gelados, ela pode demorar até três turnos para se desfazer dependendo dos danos que absorva). Se o ataque for de fogo, a resistência cai para 20 pontos de dano. A parede também pode ser usada para impedir um personagem de se aproximar do elementalista temporariamente.

- *Teste*: 1d20+FOC. ND 16

- *Duração - ambientes quentes ou tropicais*: 1 turno

- *Duração - ambientes gelados*: 3 turnos

- *Custo*: 10

Rajada de Frio (2)

O elementalista invoca uma porção de água e a projeta numa rajada de gelo de aproximadamente 3 metros de alcance. Aqueles atingidos por ela sofrem 10 pontos de dano de gelo por turno. É preciso realizar um teste de ataque por turno. Indivíduos de tamanho pequeno e médio que ficarem sob a rajada por 3 turnos seguidos ficarão imobilizados por 1 turno.

- *Teste*: 1d20+FOC. Defesa: Defesa Longa

- *Duração*: variável

- *Custo*: 5 por turno

Garras de Gelo (3)

O elementalista faz com que suas mãos e dedos sejam revestidos por uma espécie de luva de gelo com garras. Ao usá-las contra um adversário, cada luva causa dano de 8+BND por golpe. Os testes de ataque são feitos como se fosse um combate desarmado. No último turno de duração do feitiço, o mago pode optar por se livrar das luvas lançando num adversário 4 pequenos dardos de gelo que causam 13 pontos de dano de gelo. O alcance é de até 6 metros.

- *Teste*: 1d20+FOC. ND 18

- *Duração*: 4 turnos

- *Custo*: 10 por luva/mão

Piso Glacial (4)

O elementalista faz com que uma camada fina de gelo polido tome conta do solo num raio de 5 metros ao redor de si. Todos que pisarem ou

estiverem nesta área precisam passar por um teste de Coordenação com dificuldade 24. Os que falharem, cairão e perderão suas ações naquele turno, além de serem obrigados a gastar uma ação futura levantando.

- *Teste*: 1d20+FOC. ND 19

- *Duração*: 3 turnos

- *Custo*: 15

Criar Água (5)

Um elementalista de nível 5 já é habilidoso o suficiente para não precisar mais de fontes de água próximos a si para realizar suas magias. Ele aprende a condensar o ar ao seu redor em poucos segundos e realizar suas magias onde quer que esteja. Para isso, ele deve sempre lançar um teste de Foco contra uma dificuldade fixa de 20 e gastar 1 ponto de Mágicka. A ação de criar água não vale como ação no turno e considera-se que ela é feita de forma simultânea à invocação da magia. É preciso lançar um teste de Criar Água cada vez que o personagem for lançar uma magia e não possua uma fonte do elemento próxima a ele. Fora de combate, o personagem pode usar essa magia para criar 250 ml de água.

- *Teste*: 1d20+FOC. ND 20

- *Duração*: imediata (junto à magia lançada)

- *Custo*: 1

Piso Paralisante (6)

Funciona da mesma forma que Piso Glacial, mas ao invés de fazer o alvo cair, faz com que uma camada grossa de gelo prenda os pés de qualquer um que pisar ou estiver na área de efeito. Indivíduos presos não podem se deslocar até

passarem num teste de Força contra uma dificuldade de 24 (que só pode ser feito a partir do 2º turno de efeito da magia) ou até que a magia se dissipe. Apesar disso, eles podem atacar à distância e efetuar magias sem penalidades. Indivíduos presos passam a ter -3 de penalidade em suas Defesas.

- *Teste:* 1d20+FOC. ND 21

- *Duração:* 3 turnos

- *Custo:* 15

Armadura Glacial (7)

O personagem faz com que seu corpo seja tomado por uma camada muito fina e quase imperceptível de gelo que atua como uma couraça sobre ele, absorvendo 2 pontos automáticos de qualquer dano físico.

- *Teste:* 1d20+FOC. ND 22

- *Duração:* 4 turnos

- *Custo:* 15

Espada de Gelo (8)

O mago pode formar uma espada de gelo em suas mãos, a qual não pode aparar, apenas golpear. A espada causa 10+BND de dano cortante e de gelo. O teste de ataque é realizado normalmente, por isso aconselha-se que o personagem adquira juntamente com esta magia a perícia Armas Médias.

- *Teste:* 1d20+FOC. ND 23

- *Duração:* 5 turnos

- *Custo:* 15

Tempestade de Inverno (10)

O elementalista invoca uma tempestade de gelo num raio de 10 metros ao redor de si. Qualquer

personagem que esteja neste raio de ação sofre 10 pontos de dano por turno. Uma vez dentro da tempestade, a vítima precisará passar por um teste de Agilidade contra uma dificuldade fixa de 24 para sair de lá. Enquanto não conseguir, ele permanecerá preso. Qualquer projétil de tamanho comum ou ataque mágico projetado são desviados do elementalista ao tacarem a tempestade.

- *Teste:* 1d20+FOC. ND 25

- *Duração:* variável

- *Custo:* 10 por turno

Congelamento (12)

Esta magia permite ao usuário congelar (paralisar) um indivíduo completamente num único turno, lançando sobre ele uma enorme rajada de frio glacial. O alvo precisa estar a pelo menos 5 metros do elementalista e recebe 15 pontos de dano por turno que permanecer congelado.

- *Teste:* 1d20+COO. Defesa: Defesa Longa (+5)

- *Duração - terrenos frios:* 6 turnos

- *Duração - terrenos tropicais:* 4 turnos

- *Duração - terrenos quentes:* 2 turnos

- *Custo:* 30

► Magia Elemental: Terra

Barreira de Rochas (1)

O mago faz com que uma espécie de parede fina de terra e rochas de aproximadamente 2 metros de altura se erga do chão e bloqueie qualquer ataque à distância realizado contra ele daquela direção. Uma vez erguida, a barreira permanecerá ali, como uma parede. A barreira tem 40 pontos de

Vitalidade. É preciso estar pisando em terra ou pedra para efetuar esta magia.

- *Teste:* 1d20+FOC. ND 16

- *Duração:* permanente ou até ser destruída

- *Custo:* 10

Golpe de Terra (1)

Esta magia faz emergir do solo, abaixo de um oponente, uma espécie de explosão de rochas e terra, a qual causa 5 pontos de dano contundente se atingi-lo. O alcance de ação do feitiço é de até 10 metros de distância do usuário. Não é possível usar esta magia em locais asfaltados ou com pisos pesados.

- *Teste:* 1d20+FOC. Defesa: Prontidão

- *Duração:* 1 turno

- *Custo:* 5

Sopro de Areia (1)

O elementalista pega uma pequena quantidade de areia ou terra e assopra-a contra seu adversário. Magicamente, essa pequena porção de pó se tornará numa coluna de poeira de até 5 metros que atingirá o oponente com bastante força. Se o personagem-alvo não for rápido o suficiente para proteger seus olhos, ficará cego por 2 turnos, tendo penalidade de -7 em suas Defesas Longa e Curta e de -10 para qualquer ação de ataque.

- *Teste:* 1d20+FOC. Defesa: Prontidão

- *Duração:* 2 turnos

- *Custo:* 10

Prisão de Terra (2)

O elementalista pode fazer com que uma porção de terra se prenda aos pés do oponente, impedindo-o de se locomover e causando às suas

Defesas uma penalidade de -3. A magia pode ser invocada a uma distância máxima de 10 metros do usuário. O personagem-alvo, uma vez preso, pode realizar um teste de FOR contra uma dificuldade de 24 para se libertar, mas somente a partir do segundo turno.

- *Teste:* 1d20+FOC. Defesa: Prontidão
- *Duração:* permanente até a vítima se libertar
- *Custo:* 10

Lança de Rocha (3)

O elementalista pode fazer com que emerja do chão uma lança longa feita de rocha sólida que não pode aparar, somente atacar. A lança pode ser usada em combate corpo-a-corpo ou atirada contra um adversário numa distância (em metros) igual à Força do usuário. O dano é de 14+BND perfurante.

- *Teste:* 1d20+FOC. ND 18
- *Duração:* 5 turnos
- *Custo:* 15

Guardião de Areia (4)

Esta magia permite ao mago fazer com que uma espécie de humano de areia/terra seja invocado do solo para auxiliá-lo e defendê-lo.

- *Teste:* 1d20+FOC. ND 19
- *Duração:* 5 turnos ou até morrer
- *Custo:* 20

Ficha de Guardião de Areia

VT: 60 / Atributos Físicos: 18/ Atributos Mentais: 10 / Atributos Sociais: 10 / Lance de Ataque: 1d20+18 / Defesa Curta e Longa: 22 / Resistência: 19 / Outros Defesas: 17 / Dano: 15 Dcon / Resistência -5 Dper, Dcor e Dcon.



Casulo (5)

Ao ativar este poder, o personagem faz com que uma parede de pedra circular emerja do solo formando um tipo de casulo ao redor dele ou de outro indivíduo, servindo tanto como proteção como prisão. O casulo suporta até 50 pontos de dano de qualquer espécie. Após o limite de dano ser superado, o poder é automaticamente cancelado. O jogador também pode cancelá-lo assim que desejar, fazendo com que a parede se desmanche. Quando é usado para prender, faz-se necessário um teste ofensivo. É preciso estar pisando terra para ativar este poder.

- *Teste comum:* 1d20+FOC. ND 20
- *Teste ofensivo - ataque:* 1d20+FOC. Defesa: Prontidão

- *Duração:* até ser destruída ou o elementalista desfazê-la
- *Custo:* 20

Máscara de Barro (6)

Primeiro o usuário precisa criar um pouco de lama e passar em seu rosto, bastando cobrir a maior parte dele. Em seguida, ativando esta magia, a lama alterará magicamente sua aparência facial, fazendo-o parecer outra pessoa por 2 horas ou até que o próprio elementalista deseje retomar sua aparência original.

- *Teste:* 1d20+FOC. ND 21
- *Duração:* 2 horas
- *Custo:* 10

Ciclone de Areia (7)

O elementalista cria ao redor de um adversário um redemoinho de terra ou areia. Este redemoinho, apesar de fino, é denso e prejudica muito sua visão. Isso lhe aplica uma penalidade de -5 para qualquer ataque físico. O alcance máximo da magia é de 10 metros.

- *Teste:* 1d20+FOC. Defesa: Prontidão

- *Duração:* 2 turnos

- *Custo:* 10

Solo Movediço (8)

O elementalista pode fazer com que o solo de uma região de raio de 3 metros se torne macio repentinamente. Qualquer criatura com até 200 quilos que pisá-lo durante seu efeito ficará presa e, caso se movimente, afundará até se ver quase completamente coberta pela terra movediça. A vítima deve fazer um teste de 1d20+COO por turno que estiver sob o efeito desta magia, com dificuldade 20. A magia dura três turnos. Se ela falhar em dois dos três testes, estará totalmente imobilizada com 70% de seu corpo submerso e precisará encontrar uma forma de se libertar que não envolva movimentos. Qualquer ataque à distância lançado contra personagens nestas condições tem +10 de bônus.

- *Teste:* 1d20+FOC. Defesa: Prontidão

- *Duração:* 3 turnos

- *Custo:* 20

Golpe de Pedra (10)

O elementalista faz com que uma espécie de estaca cega de rocha surja do solo sob os pés de um alvo específico. Se atingi-lo, a estaca lhe causa 20

pontos de dano contundente. O alcance de realização da magia é de até 20 metros do usuário.

- *Teste:* 1d20+FOC. Defesa: Defesa Longa

- *Duração:* imediato

- *Custo:* 15

Onda de Terra (12)

O elementalista faz com que uma grande onda de terra, areia ou rochas se erga do solo e se projete contra uma determinada área num raio de 5 metros. Qualquer indivíduo que for atingido por esta onda recebe 35 pontos de dano e fica soterrado por 4 turnos até finalmente conseguir sair. Se o seu fôlego não lhe permitir respirar por este tempo, ele ficará inconsciente e, se não for retirado da pilha de terra, morrerá.

- *Teste:* 1d20+FOC. Defesa: Defesa Longa

- *Duração:* 1 turno

- *Custo:* 30

► Magia Elemental: Ar

Sussurro (1)

O mago pode sussurrar uma mensagem ao ar, a qual viajará pelos ventos até seu destinatário, sem falhar. O destinatário da mensagem é definido empaticamente pelo elementalista no ato da realização do feitiço. Apenas exige-se que o mago saiba onde essa pessoa está. Pode ser usado contra inimigos com propósito de distração. Se o inimigo cair na armadilha, perderá sua ação naquele turno (caso ainda não a tenha realizado).

Duração: até que a mensagem chegue ao destinatário

- *Teste:* 1d20+FOC. ND 16

- *Duração:* indefinida

- *Custo:* 5

Golpe Fantasma Curto (1)

O mago emite de suas mãos um tipo de energia invisível, concentrada e muito violenta, semelhante a um golpe de vento. O inimigo precisa estar a pelo menos 1 metro de distância para ser atingido. A vítima sofre 10 pontos de dano contundente. Além do dano, esta magia pode desequilibrar ou até mesmo arremessar seu alvo. Para isso, o atacante realiza um TR de FOC contra a Resistência da vítima. Se superar a Defesa do inimigo, o personagem-alvo fica desequilibrado e recebe penalidade -3 em suas Defesas naquele turno. Caso o valor do teste supere a Defesa em 5 ou mais, o personagem-alvo será arremessado 2 metros para trás, cairá e terá que gastar uma ação futura levantando.

- *Teste 1 - ataque:* 1d20+FOC. Defesa: Defesa Curta

- *Teste 2 - derrubada:* 1d20+FOC. Defesa: Resistência

- *Duração:* 1 turno

- *Custo:* 10

Capa de Vento (1)

O elementalista faz com que uma corrente de ar frenética contorne seu corpo. Enquanto ela estiver ativa, qualquer dano externo que ele sofrer será reduzido em -3, pois considera-se que a corrente anula a potência de qualquer impacto que ele sofra.

- *Teste:* 1d20+FOC. ND 16

- *Duração:* variável

- *Custo:* 5 por turno

Potencializar Golpe (2)

O personagem pode atribuir um impacto extra de vento a qualquer golpe desarmado que realize, dando a ele um bônus de dano igual 6 (contundente) no oponente. A ativação desta magia não conta como ação no turno. Uma vez ativada, o golpe deve ser realizado como se fosse uma ação comum de combate. O golpe potencializado só terá validade para aquele turno, ou seja, a magia terá que ser reativada para cada golpe subsequente.

- *Teste:* 1d20+FOC. ND 17

- *Duração:* turno de ativação

- *Custo:* 5

Potencializar Arma (3)

Funciona exatamente da mesma forma que Potencializar Golpe, mas influencia o dano causado por armas de todos os tipos.

- *Teste:* 1d20+FOC. ND 18

- *Duração:* turno de ativação

- *Custo:* 8

Santuário de Ar (4)

Este poder faz com que um redemoinho de vento concentrado surja ao redor do personagem, o qual desvia automaticamente qualquer objeto lançado contra ele, incluindo projéteis de alta velocidade. O poder não impede que o personagem seja atacado corporalmente, mas causa penalidade de -5 ao atacante. A visão do elementalista fica prejudicada, não permitindo que ele enxergue aquilo que está muito longe, causando uma penalidade de -5 à Percepção.

- *Teste:* 1d20+FOC. ND 19

- *Duração:* 3 turnos

- *Custo:* 15

Golpe Fantasma Longo (5)

Funciona exatamente como o Golpe Fantasma Curto, mas tem um alcance de até 10 metros e causa 15 de dano.

- *Teste 1 - ataque:* 1d20+FOC. Defesa: Defesa Longa

- *Teste 2 - derrubada:* 1d20+FOC. Defesa:

Resistência

- *Duração:* 1 turno

- *Custo:* 15

Asfixia (6)

O elementalista expreme os pulmões de um indivíduo, asfixiando-o e causando 10 pontos de dano por turno. O alvo pode ficar 1 turno por 4 níveis de Vigor sem respirar antes de desmaiar. É preciso fazer um TR por turno para manter o poder. O alvo precisa estar a pelo menos 10 metros de distância do elementalista.

- *Teste:* 1d20+FOC. Defesa: Resistência

- *Duração:* variável

- *Custo:* 8 por turno

Golpe Fantasma em Área (7)

O personagem pode emitir o golpe fantasma num raio de 5 metros ao seu redor. O dano causado a qualquer indivíduo atingido é de 15.

- *Teste 1 - ataque:* 1d20+FOC. Defesa: Defesa Longa

- *Teste 2 - derrubada:* 1d20+FOC. Defesa:

Resistência

- *Duração:* 1 turno

- *Custo:* 20

Tornado (8)

Esta magia proporciona ao elementalista o poder de invocar um tornado com cerca de 10 metros de altura sobre uma área específica que esteja em seu raio de visão. Se alguém de até 150 quilos for atingido pelo tornado receberá 30 pontos de dano contundente e será arremessado a cerca de 10 metros de distância, fazendo-o cair no chão. Indivíduos com mais de 150 quilos se verão desequilibrados e terão penalidade de -3 em suas Defesas naquele turno.

- *Teste:* 1d20+FOC. Defesa: Prontidão

- *Duração:* turno de ativação

- *Custo:* 25

Relâmpago (10)

O elementalista pode invocar um relâmpago das nuvens acima dele contra um indivíduo dentro de um raio de 30 metros ao seu redor. Se houver nuvens carregadas no céu a efetuação do feitiço é feita no mesmo turno. Se o céu estiver limpo, a magia leva 3 turnos para ser realizada. O relâmpago causa dano de 40 em seus alvos. Se for ferido ou perturbado durante os turnos de preparação, o elementalista deve lançar um teste de 1d20+Foco com dificuldade 24 para manter-se concentrado na magia ou a perderá.

- *Teste:* 1d20+FOC. Defesa: Prontidão (+5)

- *Duração:* 1 turno

- *Custo:* 35

Corpo de Ar (12)

O elementalista adquire o poder de transformar seu próprio corpo numa corrente de ar e viajar pelo vento a até 100 Km/h. Qualquer coisa que ele estiver portando naquele momento também torna-

se em ar e, quando ele voltar à sua forma natural, seus pertencentes estarão como antes em seus devidos lugares. Quando com seu corpo em forma elemental, o personagem não pode tocar ou ser tocado por nada físico. As únicas coisas que podem lhe fazer dano são golpes ementais ou mágicos.

- *Teste:* 1d20+FOC. ND 27

- *Duração:* variável

- *Custo:* 10 por turno

► Magia Natural

Serenidade Animal (1)

Esta magia faz com que um ou vários animais selvagens hostis próximos ao druida tornem-se neutros de forma imediata. Animais que já estejam neutros em relação a ele se estarão dispostos a auxiliá-lo caso o vejam em perigo. Para animais pequenos, médios e grandes, as dificuldades são 16, 20 e 24, respectivamente. Esta magia dá ao druida a capacidade de domesticar um animal à sua escolha, que iniciará o jogo juntamente com ele em total fidelidade.

- *Teste:* 1d20+FOC. ND 16, 20 ou 24.

- *Duração:* cena

- *Custo:* 10

Folhas Navalhas (1)

Quando um druida está num terreno que disponha de folhas, seja em árvores ou caídas pelo chão, ele consegue canalizar magia natural através delas e projetá-las contra seus adversários sem precisar tocá-las. Ao fazer isso, a folha adquire uma dureza antinatural, sendo capaz de cortar e até mesmo perfurar a pele. O atributo usado para

controlar as folhas é Coordenação e só é possível lançar três folhas por turno. Cada uma delas causa um dano fixo de 5 cortante/perfurante. O druida deve realizar um único teste de ataque, independente de quantas folhas use na tentativa.

- *Teste:* 1d20+COO. Defesa: Defesa Longa

- *Duração:* 1 turno

- *Custo:* 3 por folha

Unguento (1)

Esta magia depende de que o druida tenha um pequeno armazenamento de Folha de Évora consigo, uma planta bastante comum em praticamente todas as áreas verdes de Arkalon. Ao amassar as folhas, ele utiliza sua magia natural para criar uma aura curativa ao redor de suas mãos, o que se traduz num brilho esverdeado. Ao tocar a ferida de qualquer indivíduo, incluindo as suas, o druida é capaz de curar 5 pontos de dano instantaneamente.

- *Teste:* 1d20+FOC. ND 16

- *Duração:* 1 turno

- *Custo:* 10

Dominar Raízes (2)

Dá ao personagem o poder de fazer com que brotem do chão à sua frente duas raízes grandes e flexíveis, com aproximadamente 4 metros de extensão. Estas raízes são empaticamente controladas pelo druida e recebem seus comandos com perfeição, como se fossem 2 braços extras. Cada raiz possui uma Vitalidade de 25 pontos. Se usadas para atacar, podem efetuar dois ataques no mesmo turno usando a Destreza do druida como base de testes contra a Defesa Curta da vítima. Seu dano é de 10 contundente por raiz. Se usadas para

imobilizar um alvo, deve-se fazer um teste normal de 1d20+Agilidade contra a Defesa Curta para a investida e repetir um teste de Força contra a Resistência para cada turno que for manter o alvo preso (as raízes tem Força 14).

- *Teste:* 1d20+FOC. ND 17

- *Duração:* 4 turnos

- *Custo:* 20

Metamorfose Menor (3)

O druida pode assumir as formas de um falcão ou de uma pequena raposa (ou de animais de porte semelhante). Na forma de falcão, todos os seus atributos físicos ficam reduzidos a 1, seu carisma é anulado e sua percepção atinge o nível 24. Foco e Inteligência não são alteradas. Todos os defesas de Defesa vão a 22 e os outros caem a nível 12. A bicada ou as garras de um falcão causam dano de 8 cortante. Sua Vitalidade fica em 15. Na forma de raposa, sua Força, Coordenação e Vigor vão a 3, sua Agilidade atinge o nível 18, sua Percepção fica em 20. Foco e Inteligência não são alteradas. Seus defesas de Defesa vão a 20 e os outros ficam em 12. A mordida de uma raposa causa dano de 10 perfurante. Sua Vitalidade fica em 25. A mudança de forma dura dois turnos para ocorrer completamente. Qualquer coisa que o druida estiver vestindo ou equipando cairá de seu corpo quando seu tamanho for reduzido e permanecerá no local da transformação. Se o druida por abatido enquanto na forma de animal, seu corpo voltará ao normal com apenas 20 pontos de Vitalidade restantes e ele ficará em coma por 12 horas.

- *Teste:* 1d20+FOC. ND 18

- *Duração:* até 2 horas *in game*

- *Custo:* 15

Invocação Selvagem (4)

O elementalista é capaz de invocar um lobo para protegê-lo, o qual emergirá de uma fenda etérea que se abrirá no chão diante dele. Este lobo possui Vitalidade 20, defesa médio de 22, ataca com 1d20+12 e causa dano de 10 perfurante por sua mordida.

- *Teste:* 1d20+FOC. ND 19

- *Duração:* 4 turnos

- *Custo:* 15

Sentir a Floresta (5)

Esta magia permite ao druida perceber de forma genérica aquilo que está dentro de uma floresta ou

área de mata. Através de uma ligação empática com as árvores e plantas ao seu redor, ele cria uma espécie de radar telepático dentro de toda a área da mata, podendo saber onde estão amigos, inimigos e animais com precisão. É preciso se concentrar por 3 turnos para ter uma percepção completa. Uma vez que a magia seja usada e dê conhecimento ao druida, ela precisará ser realizada novamente para que as novas posições das criaturas detectadas sejam atualizadas.

- *Teste:* 1d20+FOC. ND 20

- *Duração:* 1 turno

- *Custo:* 10

Companheiro Animal (6)

No nível 6, o druida não recebe exatamente uma magia, mas sim a capacidade de criar um vínculo empático muito forte com qualquer criatura que escolher. Quando ele visualizar a criatura com a qual deseja vincular sua vontade, deve realizar um TC de Carisma contra uma dificuldade de 24 (para animais comuns), 28 (para animais raros ou atrezes) e 32 para animais gigantes por cinco turnos seguidos. Se o druida vencer ao menos três dos cinco turnos, o animal se verá preso à ele de forma amistosa, defendendo-o e caminhando ao seu lado até que morra ou até que o druida o liberte. Se o animal vencer a disputa, ele vai atacar o druida, pois o verá como ameaça (animais que tenham sofrido essa tentativa de dominação não podem ser acalmados por Serenidade Animal). Não é possível dominar mais de um animal por vez.

Mesclar-se às Árvores (7)

Esta magia faz com o que o druida tenha a capacidade de mesclar seu corpo ao tronco de uma árvore que seja grande o suficiente para abrigá-lo. É muito usada para ações de camuflagem e espionagem. Enquanto estiver com seu corpo mesclado à árvore (dentro dela), ele ficará completamente invisível a qualquer criatura comum, mas poderá enxergar e ouvir as coisas ao redor. Se a árvore for seriamente danificada, a magia cessará imediatamente e o druida será expelido para fora dela.

- *Teste:* 1d20+FOC. ND 22

- *Duração:* até 12 horas

- *Custo:* 10



Mesclar-se ao Solo (8)

Funciona da mesma forma que a magia Mesclar-se às Árvores, mas faz com que o druida submirja no solo sob seus pés de forma rasa ou profunda. Enquanto estiver mesclado ao solo, o personagem fica praticamente invulnerável e pode se locomover pela terra magicamente e uma velocidade de até 4 metros por turno. Alguns druidas usam esta magia para dormirem em segurança ou para realizarem ataques-surpresa letais contra seus inimigos.

- *Teste:* 1d20+FOC. ND 23

- *Duração:* até 12 horas (fora de combate) / variável (em combate)

- *Custo:* 5 por turno (em combate) / 10 (fora de combate)

Metamorfose Maior (10)

O druida adquire a capacidade de se transformar num lobo atroz ou outro animal do mesmo porte. A transformação dura 4 turnos. Na forma de lobo atroz, o personagem fica com todos os seus atributos físicos em 20, sua percepção fica fixa em 15 e seu carisma é anulado. Foco e Inteligência não são afetados. A Vitalidade do personagem sobe para 90 e suas defesas de Defesa, assim como sua Resistência ficam em 24. Os outros defesas ficam fixos em 18.

- *Teste:* 1d20+FOC. ND 25

- *Duração:* até 2 horas *in game*

- *Custo:* 25

Invocar Golem das Matas (12)

Um golem das matas é uma criatura feita de galhos, pedras e folhas, que mede

aproximadamente 20 contudente, possui resistência -10 a danos contudentes e perfurantes e +10 a danos de fogo. Lança 1d20+15 de ataque e sua defesa médio é de 23.

- *Teste:* 1d20+FOC. ND 27

- *Duração:* 5 turnos

- *Custo:* 35

⚔ Habilidades de Classe ⚔

Diferente das magias e feitiços, as habilidades de classe não precisam de testes para serem invocadas (exceto algumas habilidades de Sacerdote). Basta que o jogador declare o uso e gaste a quantidade de EM indicada. Se houver testes envolvidos, eles estarão ligados às ações influenciadas pela habilidade e não por ela diretamente.

▶ Guerreiro

Golpe Brutal (1)

O guerreiro recebe a capacidade de golpear seus inimigos acumulando metade do seu nível de Força ao dano (além do BND). Para usar esta habilidade, deve-se anunciá-la ao narrador antes que os dados de ataque sejam rolados. Seus efeitos só valem para o próximo golpe após sua ativação, encerrando-se logo em seguida, independente se houve falha ou sucesso na ação.

- *Custo:* 10

Desarme (2)

Sempre que for atacado, o guerreiro pode optar por gastar sua ação naquele turno e realizar um contra-ataque especial que pode desarmar seu

oponente. A jogada é feita com penalidade de -5 contra uma dificuldade de **15+nível de Coordenação** do adversário. Se for bem sucedido, a arma do oponente será lançada a 3 metros de distância (se for de porte menor ou igual à do guerreiro) ou cairá (se for de porte maior).

- *Custo:* 5

Contra-ataque (4)

Um guerreiro aprende a usar o ataque de seu adversário contra ele mesmo. O sistema de teste é semelhante ao da habilidade Desarme, com penalidade fixa de -5. Caso tenha sucesso, o guerreiro conseguirá abrir a guarda do oponente, podendo realizar 1 ataque normal e mais um ataque extra desarmado, como um chute ou um soco, por exemplo, naquele mesmo turno.

- *Custo:* 10

Ataque Acelerado (6)

no 6º nível, o guerreiro aprende a aumentar sua quantidade de ataques por turno, ganhando direito a +1 golpe em seu próximo ataque. Se estiver usando as duas mãos para combater (ambidestrezza), apenas uma das mãos recebe o ataque extra, ou seja, o personagem fará um ataque normal, sem penalidades, e então realizará seus outros dois ataques com suas respectivas penalidades de ambidestrezza.

- *Custo:* 10

Ataque Poderoso (8)

O personagem pode optar por sacrificar parte do valor de seu teste de ataque para obter vantagens em seu dano. Antes de rolar os testes de ataque, o

jogador deve anunciar o uso desta habilidade. Logo após, ele definirá uma quantidade de pontos que sacrificará em seu ataque, os quais se converterão em penalidade mais tarde. Se acertar o alvo, no momento de calcular o dano estes mesmos pontos serão convertidos em bônus. O limite de pontos a serem usados é de 10. Exemplo: um personagem que jogaria normalmente um ataque de 1d20+15 resolve usar seu Ataque Poderoso e sacrificar 5 pontos em seu teste de ataque. Sendo assim, ele lançará 1d20+10. Supondo que mesmo assim ele atinja seu inimigo e que sua arma cause um dano de 20, logo ela causará um dano de 25 (20+5) neste ataque.

- *Custo:* 5

Defesa Aprimorada (10)

O guerreiro se torna extremamente flexível em sua defesa e pode ativar um modo bastante útil contra diversos tipos de ataques. Quando não está equipando um escudo, ele recebe a capacidade de desviar projéteis atirados contra ele usando sua arma corpo-a-corpo. Para isso ele recebe uma penalidade de -8 em sua Defesa Longa (antes, essa ação era impossível). Aconselha-se ao personagem usar Defesa em Foco para reduzir esta penalidade (consulte o Tutorial Geral de Combate no capítulo 4 do livro). A quantidade máxima de projéteis que podem ser defendidos num único turno é de 1 para cada 5 níveis de Agilidade do personagem. Caso ele esteja equipando um escudo, esta habilidade se converterá num bônus automático de +3 às suas Defesas Longa e Curta além do bônus do escudo.

Custo: 5 por turno

Resistência Maior (12)

O guerreiro adquire a capacidade de ignorar parte dos danos que sofre durante o combate. Esta habilidade dura 5 turnos e faz com que ele absorva automaticamente +2 pontos de dano de qualquer ataque que sofrer além do BNR.

Custo: 15

► Atirador

Tiro Rápido (1)

Atiradores são especialmente treinados para se destacarem no combate à distância, mas eles têm consciência de que ficam em desvantagem caso seus oponentes se aproximem demais. A forma de consertar as coisas é atingindo o alvo mais rápido que o normal e derrubando-o antes disso. Quando ativam Tiro Rápido, eles passam então a possuir um ataque adicional por turno. O uso de ambidestria para armas de arremesso faz com que possam ser realizados quatro disparos com as penalidades replicadas. Exemplo: se a penalidade de ambidestria do personagem é -3 e -7, então ele lançará 4 ataques da seguinte forma: -3, -7, -3, -7. No uso de bestas, considera-se que o personagem obtém a capacidade de armar o tiro com o dobro de velocidade e dar um disparo por turno ao invés de uma a cada dois turnos, como é normal.

Custo: 4 por turno + 2 por tiro

Tiro Duplo (2)

Esta habilidade faz com que o atirador seja capaz de disparar dois projéteis ao mesmo tempo com penalidade de -5 em seu ataque. Apenas um teste deve ser realizado para o tiro. Um personagem que não tenha esta habilidade recebe penalidade

de -10 para efetuar a mesma tarefa. É importante dizer que não é possível atingir dois personagens próximos ao mesmo tempo com esta habilidade. Se o ataque for bem sucedido, a absorção de dano deve ser calculada no dano total. No caso das bestas, que são armas fisicamente preparadas para efetuar um disparo singular, considera-se que o personagem torna-se capaz de adaptar sua arma para poder disparar dois virotes simultaneamente, ou seja, se ele pegar uma besta qualquer que não a sua durante um combate, a habilidade torna-se anulada até que ele consiga adaptar a arma. A adaptação de uma besta não requer testes. Basta apenas que o personagem tenha pelo menos 4 horas livres para realizar a tarefa e as ferramentas adequadas, claro. Não é possível usar ambidestria com Tiro Duplo no caso de armas de arremesso. *O uso desta habilidade desativa automaticamente a habilidade Tiro Rápido.*

Custo: 4 por uso + 3 por tiro

Mira Aguçada (4)

O atirador torna-se capaz de mirar num alvo específico durante 1 turno, sacrificando sua ação para obter um bônus de +2 em seu teste de ataque. Personagens sem esta habilidade acrescentam apenas +1 ao teste. O bônus máximo a ser alcançado com o acúmulo de turnos é de +10. Também pode ser usada para anular ou reduzir a penalidade de tiros longos ou que tentem atingir um local específico da vítima. Esta habilidade é passiva.

Tiro de Águia (6)

O atirador consegue ter uma percepção aguçada de inclinação e potência de tiro, o que lhe concede

a capacidade de dobrar o alcance de sua arma. Além disso, ele ganha um bônus automático e permanente de +2 em todos os seus testes de ataque que sejam feitos dentro do alcance original da arma utilizada. Esta habilidade é passiva.

Tiro Preciso (8)

O atirador lança seu próximo ataque com um bônus de +1 para cada 4 níveis de Coordenação que possuir (ou anula penalidades na mesma proporção).

Custo: 10

Tiro Triplo (10)

Esta habilidade funciona exatamente dentro da mesma sistemática que o Tiro Duplo, tanto para arcos como para bestas, porém a penalidade do disparo é de -8 para poder compensar o dano de três projéteis em acúmulo. Não é possível usar ambidestria com Tiro Triplo no caso de armas de arremesso. Essas penalidades podem ser trabalhadas através da Mira Aguçada, tornando estas habilidades uma boa combinação.

Custo: 10

Pontaria Mortal (12)

Quando atinge o nível 12, o atirador aprende a entrar num estado mental semelhante a um transe em plena batalha. Este estado faz com que ele consiga acrescentar metade do seu nível de Coordenação ao dano de sua arma, pois passa atingir pontos mais vitais de seu inimigo. A utilização desta habilidade precisa ser anunciada antes dos testes, logo no início de um turno específico. A Pontaria Mortal não é cumulativa com Tiro Duplo ou Tiro Triplo.

Custo: 10 por turno

▶ Caçador

Terreno Predileto (1)

O caçador escolhe um terreno específico para ser o foco de sua ação. Eles podem ser: florestas, desertos, savanas, pântanos ou montanhas. Quando está em seu terreno predileto ele recebe bônus de +3 em todos os seus testes envolvendo furtividade, rastreamento, sobrevivência e montaria. Nos níveis 6 e 12 esse bônus é acrescido de +1 e o caçador deve escolher outro tipo de terreno predileto.

Inimigo Natural (2)

O caçador escolhe um tipo de criatura que se especializou em caçar. Contra este tipo de alvo específico ele passa a possuir +2 em todos os seus ataques e danos, além de +3 em ações de rastreamento (cumulativo com Terreno Predileto). Os possíveis inimigos são: mortos-vivos, metamorfos, monstros ou animais selvagens.

TIPO DE CRIATURA	CRIATURAS ESPECÍFICAS
Mortos-vivos	Esqueletos, zumbis, vampiros etc
Metamorfos	Lobisomens e outras criaturas que podem mudar de forma
Monstros	Ogros, trolls e bestas antinaturais
Animais Selvagens	Animais comuns, atrozes ou gigantes

Tiro Duplo (4)

Esta habilidade faz com que o caçador seja capaz de disparar dois projéteis ao mesmo tempo com

penalidade de -5 em seu ataque. Apenas um teste deve ser realizado para o tiro. Um personagem que não tenha esta habilidade recebe penalidade de -10 para efetuar a mesma tarefa. É importante dizer que não é possível atingir dois personagens próximos ao mesmo tempo com esta habilidade. Se o ataque for bem sucedido, a absorção de dano deve ser calculada no dano total

- *Custo:* *Custo:* 4 por uso + 3 por tiro

Empatia Animesca (6)

O caçador torna-se praticamente parte da paisagem selvagem, adquirindo a magia natural *Serenidade Animal*. Quando adquire esta habilidade, o personagem pode escolher domesticar um único animal que se tornará seu companheiro permanente e fiel. Este animal pode ser um cão, um lobo, uma furão ou uma águia.

Mira Aguçada (8)

O caçador torna-se passivamente capaz de mirar num alvo específico durante 1 turno, sacrificando sua ação para obter um bônus de +2 em seu próximo ataque. Personagens sem esta habilidade acrescentam apenas +1 ao teste. O bônus máximo a ser alcançado com o acúmulo de turnos é de +10. Esta habilidade também pode ser usada para anular ou reduzir a penalidade de tiros longos ou que tentem atingir um local específico da vítima. Esta habilidade é passiva.

Tiro Potente (10)

O caçador é capaz de efetuar um disparo especial, que é realizado com total concentração de suas habilidades, forçando a envergadura de seu arco mais que o normal. Assim, o ataque é efetuado

com mais força e tem acréscimo de BND ao dano. A utilização desta habilidade deve ser anunciada antes da rolagem de dados.

- *Custo*: 10

Camuflagem Perfeita (12)

O caçador aprende a se camuflar com praticamente qualquer ambiente natural que lhe proporcione a mínima condição para isso. Em ambientes com poucos recursos, ele recebe +2 em testes de ocultação. Em ambiente propícios, ele recebe +5 ao teste de ocultação. Além disso, o caçador pode efetuar disparos contra seus oponentes e refazer o teste de ocultação logo em seguida, tendo a oportunidade de permanecer camuflado.

- *Custo*: 5 por uso

► Ladino

Olhos Atentos (1)

O ladino recebe passivamente um bônus de +2 à sua Prontidão. Além disso, ele pode ativar este modo e receber +1 de bônus para cada 3 níveis de Percepção para ações de detectar de armadilhas.

- *Custo*: 2 por turno

Mãos Ágeis (2)

Quando ativam esta habilidade, os ladinos passam a possuir um bônus automático de +2 em todas as suas ações de furto. Esse bônus é acrescido de +1 a cada nível par subsequente. Essa é uma habilidade passiva.

Passos Leves (4)

Ladinos podem ativar esta habilidade para obterem um bônus automático de +3 e todos os seus testes de furtividade. Assim como na habilidade Mãos Ágeis, este bônus é acrescido de +1 a cada nível par subsequente, ou seja, um ladino de nível 12 passa a possuir um bônus



automático de +7 em suas ações furtivas. Apesar de ainda não conseguir efetuar golpes traiçoeiros, os ataques-surpresa ficam mais fáceis de serem realizados.

- *Custo*: 3 por turno

Chave Mestre (6)

Quando esta habilidade é ativada, o ladino recebe bônus de +4 para ações de arrombamento de fechaduras comuns. Esse bônus é acrescido em +2 no nível 10.

- *Custo*: 5 por uso (em combate)

Golpe Traiçoeiro (8)

Quando atinge o 8º nível, o ladino que consiga efetuar um ataque-surpresa corpo-a-corpo ou à distância numa vítima qualquer, causará 3x o dano comum ao invés de 2x.

Manto da Noite (10)

No nível 10, o ladino recebe a habilidade sobrenatural de fazer com que seu corpo se ofusque quando estiver totalmente coberto por sombras ou em ambientes escuros. Enquanto ele permanecer na sombra o manto o deixará praticamente invisível. Neste modo, sua furtividade tem acréscimo de +2 (cumulativo com Passos Leves). Para enxergar o ladino, as pessoas o seu redor precisarão passar por um teste de Percepção com dificuldade igual a **10+nível de Coordenação** do ladino. O Manto da Noite não tem efeito caso o usuário esteja sendo observado no momento de sua ativação e é impossível ativá-lo em lugares relativamente bem iluminados. O teste para ativá-lo deve ser feito com 1d20+FOC com DIF 20. Sua ativação é automaticamente

encerrada se o ladino se expor a um foco de luz relativamente forte ou atacar alguém.

- *Custo*: 7 por turno

Sussurro da Morte (12)

No nível 12, o ladino aperfeiçoa sua habilidade de Golpe Traíçoeiro, causando 5x o dano comum em ataques-surpresa corpo-a-corpo e à distância.

► Sacerdote Branco

É importante lembrar que as habilidades da classe Sacerdotes usam Mágicka ao invés de Estamina.

Cura Divina (1)

O sacerdote pode curar 5 pontos de Vitalidade em troca de 10 pontos de Mágicka. Se lançada sobre mortos-vivos, Cura Divina causa dano igual a 10.

- *Teste*: 1d20+CAR. ND 16

- *Custo*: 10

Repulsa (2)

Quando atingem seu 2º nível, os sacerdotes podem repelir inimigos que estejam a menos de 5 metros deles, empurrando-os para longe através de uma forte explosão de energia divina emanada de seu corpo. Essa energia causa um dano igual à metade do nível de Carisma do clérigo. Se lançada sobre mortos-vivos, Repulsa causa o nível de Carisma do sacerdote em dano.

- *Teste*: 1d20+CAR. Defesa: Resistência

- *Duração*: imediata

- *Custo*: 15

Auxílio Divino (4)

O sacerdote de nível 4 faz com que o poder do seu deus o ajude num determinado momento, elevando sua Força e Destreza em +2 para cada 5 níveis de personagem que ele possuir.

- *Duração*: 1 turno por nível do lançador

- *Custo*: 10

Prece de Defesa (6)

O clérigo de nível 6 pode gastar 1 turno fazendo uma prece ao seu deus e receber um bônus de +3 em sua Defesa Curta e Longa durante uma quantidade de turnos igual à metade do seu nível de Carisma.

- *Custo*: 15

Prece de Ataque (8)

No nível 8, o clérigo pode gastar 1 turno fazendo uma prece ao seu deus e receber uma bênção ou maldição sobre a arma que estiver carregando. Tal arma causará automaticamente um bônus de dano igual a metade do seu nível de Carisma durante os 2 próximos turnos contra seus inimigos. Se usada contra mortos-vivos a arma causará dano extra igual ao nível de Carisma do sacerdote.

- *Custo*: 20

Prece Auxiliadora (10)

O clérigo de nível 10 pode efetuar uma prece que abençoará todos os aliados num raio de 20 metros enquanto ela continuar sendo proferida. Aliados abençoados recebem +3 em todos os seus testes de ataque em suas Defesas. Se o sacerdote for interrompido ou atacado durante a prece, será preciso rolar um teste de Foco com dificuldade 24 para manter-se concentrado.

- *Teste*: 1d20+CAR. ND 25

- *Duração*: variável

- *Custo*: 8 por turno

Repulsa Massiva (12)

Esta magia divina, obtida em nível 12, funciona da mesma forma que a habilidade Repulsa, porém causa o nível de Carisma do clérigo em dano e deixa a vítima incapaz e agir por 2 turnos. Se lançada sobre mortos-vivos, causará o dobro do nível de Carisma do sacerdote.

- *Teste*: 1d20+CAR. Defesa: Resistência

- *Duração*: imediata

- *Custo*: 25

► Sacerdote Sombrio

É importante lembrar que as habilidades da classe Sacerdotes usam Mágicka ao invés de Estamina.

Ferir (1)

O sacerdote causa 5 pontos de dano num inimigo a até 10 metros de distância. Se lançado sobre indivíduos de alinhamento moral bom causa 10 pontos de dano.

- *Teste*: 1d20+CAR. Defesa: Resistência

- *Custo*: 10

Repulsa (2)

Quando atingem seu 2º nível, os sacerdotes podem repelir inimigos que estejam a menos de 5 metros deles, empurrando-os para longe através de uma forte explosão de energia divina emanada de seu corpo. Essa energia causa um dano igual à metade do nível de Carisma do clérigo. Se lançado sobre indivíduos de alinhamento moral bom causa dano igual ao nível de Carisma do sacerdote.

- *Teste:* 1d20+CAR. Defesa: Resistência
- *Duração:* imediata
- *Custo:* 15

Auxílio Divino (4)

O sacerdote de nível 4 faz com que o poder do seu deus o ajude num determinado momento, elevando sua Força e Destreza em +2 para cada 5 níveis de personagem que ele possuir.

Duração: 1 turno por nível do lançador

Custo: 10

Prece de Defesa (6)

O clérigo de nível 6 pode gastar 1 turno fazendo uma prece ao seu deus e receber um bônus de +3 em sua Defesa Curta e Longa durante uma quantidade de turnos igual à metade do seu nível de Carisma.

- *Custo:* 15

Prece de Ataque (8)

No nível 8, o clérigo pode gastar 1 turno fazendo uma prece ao seu deus e receber uma bênção ou maldição sobre a arma que estiver carregando. Tal arma causará automaticamente um bônus de dano igual a metade do seu nível de Carisma durante os 2 próximos turnos contra seus inimigos. Se usada contra indivíduos de alinhamento moral bom a arma causará dano extra igual ao nível de Carisma do sacerdote.

- *Custo:* 20

Prece Sombria (10)

O clérigo de nível 10 pode efetuar uma prece que cegará um determinado inimigo enquanto ela continuar sendo preferida. Inimigos cegos têm -10

em todos os seus testes de ataque e recebem uma penalidade de -7 aos seus defesas de Defesa.

- *Teste:* 1d20+CAR. Defesa: Resistência
- *Duração:* variável
- *Custo:* 8 por turno

Repulsa Massiva (12)

Esta magia divina, obtida em nível 12, funciona da mesma forma que a habilidade Repulsa, porém causa o nível de Carisma do clérigo em dano e deixa a vítima incapaz e agir por 2 turnos. Se lançada sobre indivíduos de alinhamento moral bom, causará o dobro do nível de Carisma do sacerdote.

- *Teste:* 1d20+CAR. Defesa: Resistência
- *Duração:* imediata
- *Custo:* 25

⚡ Equipamentos e Carga ⚡

Todo jogador, independente de classe social, tem 40 peças de ouro (Drd) iniciais para equipar seu personagem. Cada Drd equivale a 10 peças de prata (Ptn) e cada Ptn equivale a 10 peças de bronze (Brz). Ao fim do processo de compra, o jogador deverá lançar 1d20 e ver com quantas Drd's seu personagem iniciará o jogo. Se o personagem for um nobre ou tiver situação financeira elevada, ele já pode iniciar com 20 Drd.

Diferente de outros sistemas, a limitação de carga que um personagem pode levar não será definido por peso e sim por uma características chamada *Ponto de Carga* (PdC). Ela indica até onde o personagem pode se equipar sem ter problemas em sua mobilidade e ações. Todo personagem tem

uma pontuação de carga igual ao seu nível de Força. Cada ponto de carga que o personagem possuir acima do seu limite implicará numa penalidade de -1 em qualquer teste que ele for realizar e na redução de seu deslocamento em 0,5 metros. Se o personagem superar seus PdC's em mais de 10 pontos ele ficará incapaz de se mover devido ao excesso de carga. Acompanhe nas tabelas a seguir alguns equipamentos que podem ser adquiridos. O narrador tem liberdade para alterar as características da tabela conforme achar melhor.



ARMAS

Arma	Dano	Tipo de Dano	PdC	Tipo de Arma	Porte	Requer	Alcance	Preço
Faca	6+BND	Perfurante	1	Corpo-a-Corpo	Leve	-	Corporal	3 Drd
Espada Curta	9+BND	Perf./Cort.	2	Corpo-a-Corpo	Leve	-	Corporal	6 Drd
Foice de Mão	9+BND	Cortante	1	Corpo-a-Corpo	Leve	-	Corporal	3 Drd
Rapieira	10+BND	Perfurante	2	Corpo-a-Corpo	Leve	DES 13	Corporal	10 Drd
Martelo de Mão	9+BND	Contundente	2	Corpo-a-Corpo	Leve	-	Corporal	3 Drd
Maça Pequena	9+BND	Contundente	2	Corpo-a-Corpo	Leve	-	Corporal	6 Drd
Bastão Simples	9+BND	Contundente	2	Corpo-a-Corpo	Leve	Duas Mãos	Corporal	2 Drd
Bastão Reforçado	11+BND	Contundente	3	Corpo-a-Corpo	Leve	Duas Mãos	Corporal	8 Drd
Espada Longa	12+BND	Cort./Perf.	3	Corpo-a-Corpo	Média	FOR 12, DES 12	Corporal	10 Drd
Cimitarra	13+BND	Cortante	3	Corpo-a-Corpo	Média	FOR 12, DES 12	Corporal	12 Drd
Katana	14+BND	Cortante	3	Corpo-a-Corpo	Média	FOR 12, DES 14	Corporal	25 Drd
Machado de Mão	12+BND	Cortante	3	Corpo-a-Corpo	Média	FOR 12	Corporal	9 Drd
Maça	12+BND	Contundente	4	Corpo-a-Corpo	Média	FOR 12, DES 12	Corporal	10 Drd
Mangual	12+BND	Cont./Perf.	4	Corpo-a-Corpo	Média	FOR 12, DES 14	1,5 m	12 Drd
Montante	18+BND	Cortante	5	Corpo-a-Corpo	Pesada	FOR 16, DES 14, Duas Mãos	Corporal	20 Drd
Machado Grande	20+BND	Cortante	6	Corpo-a-Corpo	Pesada	FOR 17, DES 15, Duas Mãos	Corporal	18 Drd
Martelo Pesado	18+BND	Contundente	6	Corpo-a-Corpo	Pesada	FOR 18, Duas Mãos	Corporal	15 Drd
Maça Pesada	20+BND	Contundente	7	Corpo-a-Corpo	Pesada	FOR 18, DES 15, Duas Mãos	Corporal	22 Drd
Foice Longa	15+BND	Cortante	5	Corpo-a-Corpo	Pesada	FOR 15, DES 15, Duas Mãos	Corporal	10 Drd
Lança	15+BND	Perfurante	5	C-a-C/Arrem.	Pesada	FOR 15, DES 15, Duas Mãos	Corporal	15 Drd
Arco Curto	10	Perfurante	2	Tiro	Leve	COO 12	35 m	10 Drd
Besta Leve	11	Perfurante	1	Tiro	Leve	1 turno de recarga	20 m	15 Drd
Arco Longo	12	Perfurante	2	Tiro	Médio	FOR 10, COO 14	50 m	15 Drd
Besta	14	Perfurante	3	Tiro	Médio	1 turno de recarga	40 m	30 Drd
Lâmina de Arremesso	7+BND	Perfurante	0,2	Arremesso	Leve	-	(FOR÷2) m	1 Ptn
Shuriken	6+BND	Perfurante	0,2	Arremesso	Leve	-	(FOR÷2) m	5 Brz
Machado de Arremesso	9+BND	Cortante	1	Arremesso	Leve	-	(FOR÷2) m	1 Drd
Flechas	-	Perfurante	0,1	Munição	-	-	-	5 Brz
Flechas Afiadas	+1	Perfurante	0,1	Munição	-	-	-	1 Ptn
Virotes	-	Perfurante	0,1	Munição	-	-	-	1 Brz
Virotes Afiados	+1	Perfurante	0,1	Munição	-	-	-	1 Ptn

ARMADURAS

Armadura	PdC	Porte	Requer	Características	Preço
Peitoral Leve	2	Leve	FOR 10	-1 dano cont/cort/elem	15 Drd
Elmo Leve	0,5	Leve	-	danos na cabeça causam x4 ao invés de x6	3 Drd
Luvras Leves	0,5	Leve	-	+1 a danos com soco	1 Drd
Botas Leves	0,5	Leve	-	+1 a danos com chute	2 Drd
Peitoral Médio	3	Média	FOR 14	-2 dano cont/cort/elem, -1 dano perf, -3 em ações furtivas e lançamento de magias	20 Drd
Elmo Médio	1	Média	-	danos na cabeça causam x2 ao invés de x6	8 Drd
Luvras Médias	1	Média	-	+2 a danos com soco	3 Drd
Botas Médias	1	Média	-	+2 a danos com chute, -2 em ações furtivas	4 Drd
Peitoral Pesado	5	Pesada	FOR 16	-3 dano cont/cort/elem, -2 dano perf., -6 em ações furtivas e lançamento de magias	40 Drd
Elmo Pesado	2	Pesada	-	danos na cabeça não têm agravamento	15 Drd
Luvras Pesadas	2	Pesada	FOR 12	+3 a danos com soco	10 Drd
Botas Pesadas	2	Pesada	FOR 12	+3 a danos com chute, -3 em ações furtivas	10 Drd

ESCUDOS

Escudo	PdC	Porte	Requer	Características	Preço
Escudo Pequeno (broquel)	1	Leve	-	+2 de bônus às Defesas Curta e Longa	4 Drd
Escudo Médio	2	Médio	FOR 12	+3 de bônus às Defesas Curta e Longa, -1 em ações furtivas e lançamento de magias	10 Drd
Escudo Pesado	3	Pesado	FOR 15	+4 de bônus às Defesas Curta e Longa, -2 em ações furtivas e lançamento de magias	20 Drd
Escudo Colossal	5	Pesado	FOR 18	+5 de bônus às Defesas Curta e Longa, -3 em ações furtivas e lançamento de magias	35 Drd

KITS DE FABRICAÇÃO

Kit	PdC	Requer	Características	Preço
Kit de Destilação Comum	0,2	Botânica	permite fabricar remédios, venenos ou antídotos comuns	1 Drd
Kit de Destilação Concentrado	0,2	Botânica	permite fabricar remédios, venenos ou antídotos concentrados	3 Drd
Kit de Destilação Potente	0,2	Botânica	permite fabricar remédios, venenos ou antídotos potentes	7 Drd
Kit de Armas Comuns	2	Forja	permite fabricar armas comuns	5 Drd
Kit de Armas Perfeitas	2	Forja	permite fabricar armas perfeitas	30 Drd
Kit de Armas Artesanais	2	Forja	permite fabricar armas artesanais	70 Drd
Kit de Refinamento	1	Forja	permite refinar armas comuns	5 Drd
Kit de Munição	0,5	Forja	permite criar 10 unidades de munição (flechas e viroles), lâminas de arremesso e shurikens	2 Ptn
Kit de Poção: Fogo de Alquimista	0,2	Alquimia	permite criar uma bomba que causa dano 15 (fogo) num raio de 5 metros	3 Drd
Kit de Poção: Gelo de Alquimista	0,2	Alquimia	permite criar uma bomba que causa dano 15 (gelo) num raio de 5 metros	3 Drd
Kit de Poção: Elevação de Atributo	0,2	Alquimia	permite elevar um atributo em +3 por 3 turnos (o atributo deve ser definido na criação da poção)	3 Drd
Kit de Poção Mágica	0,2	Alquimia	permite criar uma poção que replica qualquer magia de efeito pessoal	5x nível da magia Drd
Pergaminho em Branco	0,1	Lançar Magia	permite produzir pergaminhos mágicos	1 Ptn
Kit de Armadilha	1	Ladinagem	permite criar armadilhas com fios, lâminas e agulhas	1 Drd

OUTROS ITENS			
Item	PdC	Característica	Preço
Cantil	0,4	Garrafa para armazenar 500 ml de qualquer líquido	1 Drd
Corda	0,2 por m	Uma corda comum para os mais diversos fins	5 Ptn por m
Tocha	0,5	Uma tocha comum que ilumina num raio de até 8 m	5 Ptn
Capa com Capuz	0,5	Capa útil para se proteger do frio e para camuflagem (dependendo do ambiente)	1 Drd
Bolsa Pequena	-	Bolsa para prender ao cinto, capaz de levar 1 PdC	5 Ptn
Mochila Comum	0 a 4	Uma mochila capaz de levar até 4 PdC	2 Drd
Mochila Grande	0 a 8	Uma mochila grande capaz de levar até 8 PdC	4 Drd
Suprimentos	0,4	Porção de ração capaz de alimentar uma pessoa por 2 dias	5 Ptn
Aljava Pequena	0,5	Aljava capaz de armazenar 10 flechas ou virotes	2 Drd
Aljava Comum	1	Aljava capaz de armazenar 20 flechas ou virotes	4 Drd
Cinto de Suporte	-	Cinto com suporte para lâminas de arremesso, machados de arremesso e shurikens	2 Drd
Pederneira	-	Duas pedras usadas para gerar faíscas e acender fogueiras	1 Ptn
Ferramentas de Ladino	0,5	Conjunto de ferramentas para arrombamentos	1 Drd
Kit Móvel de Alquimia	1,5	Conjunto de frascos e materiais químicos capaz de criar até 6 poções antes de se extinguir	10 Drd



Capítulo 4

Sistema de Regras

Arredondamentos

Antes de começarmos a analisar as regras do sistema, é importante citar uma regra básica que será muito utilizada nos cálculos. Por diversas vezes o jogador será orientado a calcular metade de certos valores, que às vezes aparecerão em importâncias **ímpares**. Nestes casos, o arredondamento deve ser feito para cima, nunca para baixo. Exemplo: metade de 15 será 8; metade de 21 será 11 e assim por diante.

⚡ Sistema de Testes ⚡

Existem dois tipos de testes no sistema ARK: teste comum (TC) e teste de disputa (TD). Independente de seu tipo, todos eles serão realizados da mesma forma, conforme mostra o quadro abaixo:

1d20 + Atributo ou Defesa usados ± Modificador

- **Teste Comum (TC):** só é solicitado quando a ação do personagem depende unicamente de suas habilidades, ou seja, seu resultado não pode ser alterado por outros indivíduos. Exemplo: um personagem tentando escalar um muro sem qualquer ajuda. A *Nível de Dificuldade* (ND) é

definido pelo narrador conforme sua análise da complexidade da ação. Veja a tabela a seguir.

AÇÃO	Dific.
Fácil	16
Normal	20
Desafiadora	24
Difícil	28
Muito Difícil	32+

- **Teste Resistido (TR):** é realizado quando outros personagens envolvidos na ação têm chances de alterá-la ou até mesmo anulá-la, usando para isso suas habilidades. Exemplo: um golpe qualquer do qual a vítima pode se desviar. A dificuldade deste teste é sempre definida por um contra-teste do personagem-alvo usando a *Defesa* apropriada. Neste caso, vence quem tiver o maior valor. Em caso empate, vence o defensor.

- **Teste de Disputa (TD):** assim como nos testes resistidos, ele é jogado quando existem outros personagens envolvidos na ação, porém somente quando não há uma defesa específico adequado para fornecer uma dificuldade. Neste caso, o personagem-alvo também lança um teste (geralmente idêntico ao do adversário) e seus resultados são comparados, ganhando quem obtiver o maior valor. No caso de empate, ganha o

defensor. Dois exemplos de situações nas quais o TD seria adequado: uma disputa de queda-de-braço, na qual se testaria Força contra Força, e uma corrida, testando-se Agilidade contra Agilidade.

► Modificadores

Chamamos de *modificador* toda alteração positiva ou negativa que um teste pode sofrer devido a circunstâncias excepcionais. Modificadores positivos, que chamamos de *bônus*, ajudam o personagem a realizar a ação. Já os modificadores negativos, que chamamos de *penalidades*, dificultarão suas ações. Os modificadores geralmente variam entre 1 e 10, tanto positivamente como negativamente. Eles podem ser aplicados aos testes sempre que o narrador julgar que um determinado fator atrapalha ou ajuda o personagem numa ação. Alguns deles também são pré-definidos por habilidades de classe, magias, perícias ou por outras fontes diversas como objetos encantados.

► Resultados Críticos

Chamamos de *resultado crítico* o fato do jogador obter um resultado extremo em sua ação, seja ele

positivo ou negativo. Existem dois tipos de resultados críticos: *sucesso crítico* e *falha crítica*. Eles ocorrerão sempre que for obtido o valor 1 ou 20 nos dados (os valores agregados ao restante do teste não têm influência na definição de resultados críticos). O valor 1 sempre indica uma falha crítica. Já o valor 20 indica um sucesso crítico.

- **Sucesso Crítico:** em ações comuns, faz com que o personagem as realize com domínio e concentração totais, obtendo um resultado muito melhor que o desejado, o qual é definido pelo narrador. Quando é obtido num teste de ataque contra um alvo, faz com que ele seja automaticamente bem sucedido e causa o dobro de dano ou efeito (é cumulativo com outras multiplicações de dano).

- **Falha Crítica:** em ações comuns, faz com que o personagem as realize com total fracasso, podendo resultar até mesmo em acidentes para ele ou para seus companheiros, conforme a definição do narrador. Quando é obtido em testes de ataque, faz com que o personagem erre o golpe automaticamente e ainda dá aos adversários um golpe livre extra no turno contra ele, pois considera-se que houve um escorregão ou um desequilíbrio por sua parte que tenha aberto sua guarda.

⚔ Sistema de Combates ⚔

▶ Turnos

Todo combate é definido por espaços de tempo chamados *turnos*, nos quais cada personagem envolvido na batalha poderá efetuar **uma única**

ação. Considera-se *ação* qualquer atitude tomada pelo personagem que possa influenciar, alterar, dificultar ou facilitar quaisquer acontecimentos da cena naquele turno. Exemplos: atacar, deslocar-se, usar determinadas magias, trocar de equipamento, se levantar, pegar algum objeto do chão entre outros. Quando todos os personagens efetuarem suas ações dentro do turno, ele será encerrado e outro começará automaticamente caso a batalha ainda não tenha terminado.

▶ Iniciativa e Ordem de Ação

A ordem de ação dos personagens envolvidos no combate é definida por um *Teste de Iniciativa*, feito com 1d20+Agilidade. As ações são feitas pela ordem decrescente dos resultados e valem para toda a cena a não ser que um personagem exija tentar realizar uma ação antes de outro, mas isso só poderá ser redefinido no próximo turno. Se isso acontecer, rolam-se os testes novamente. Não é possível um personagem abrir mão de uma ação num determinado turno para ter duas no próximo. Ele apenas pode adiar sua ação para o mesmo turno se isso for do seu interesse. Um turno normal geralmente dura entre 3 a 5 segundos no mundo do jogo. Também há turnos fora de combate, apesar de raros. Veja no tópico *Danos Especiais* como calcular um turno fora de combate.

Importante! Uma vez que seja definido quem vai agir primeiro, o narrador deve pedir para que todos os jogadores descrevam suas ações conforme a ordem da iniciativa. Uma vez que uma ação for declarada ela não poderá ser alterada independente do que o jogador seguinte diga que seu personagem vai fazer. O narrador também

descreverá as ações dos NPCs. Uma vez que todas as ações estejam pré-estabelecidas, somente então os testes serão rolados.

▶ Tabela de Golpes

É difícil para um narrador definir onde um ataque bem sucedido atinge a vítima. Se o atacante for escolher, sempre vai eleger locais vitais. Se o narrador for escolher, sempre vai escolher locais não vitais. Sendo assim, é melhor não deixar essa decisão ser tomada de forma aleatória. Para isso foi criada a *Tabela de Golpes*.

Sempre que um personagem for atingido por um ataque **aleatório** (sem definição de onde quer atingir), o atacante vai rolar 1d20 e, dependendo do valor obtido, definirá onde conseguiu atingir o adversário. Veja a tabela abaixo.

RESULTADO	LOCAL	EFEITO
1-2	Perna dir.	-2 em testes de corrida
3-4	Perna esq.	-2 em testes de corrida
5-6	Braço dir.	-2 para ações com este braço
7-8	Braço esq.	-2 para ações com este braço
9-11	Tronco	-2 em ataques e defesas
12-14	Ombro dir.	Braço dir. incapacitado
15-17	Ombro esq.	Braço esq. incapacitado
18	Pescoço	Dano x2
19	Coração	Dano x3 (Dper ou Dcor)
20	Cabeça	Dano x4

Para que o efeito descrito na tabela acima seja aplicado à vítima, o dano precisa ser maior que 10, caso contrário ele será considerado superficial. Os efeitos que aplicam penalidades se acumularão se o personagem for atingido mais de uma vez no mesmo lugar. Danos cortantes, perfurantes ou

contundentes maiores que 25, causados nas penas, nos braços ou ombros causam desmembramento. Se atingir o pescoço causam decapitação. Isso só é válido caso o dano seja causado por um só ataque. Caso contrário considera-se que os golpes atingiram regiões diferentes do mesmo membro.

Em alguns casos, o atacante pode desejar atingir um local específico do inimigo. Quando isso acontecer, ele poderá lançar um teste com uma penalidade pré-determinada. Caso tenha sucesso, a rolagem de 1d20 da Tabela de Golpes deverá ser dispensada. Veja a tabela abaixo:

LOCAL	PENALIDADE
Pernas	-3
Braços	-5
Abdômen	-5
Ombros	-7
Pescoço	-8
Coração	-9
Cabeça	-10

Realismo dos combates

Antes de qualquer coisa é preciso entender que combates são fatores importantes da caminhada do personagem, afinal, eles podem impedi-lo de continuar de pé. Quando um personagem entra em combate, seu jogador precisa ficar apreensivo, sentir a emoção da cena e, mais importante que tudo, temer que ele morra. Diferente de outros sistemas, onde o personagem pode ser atingido várias e várias vezes ou cujas rolagens de dano acabam com o ânimo de quem conseguiu finalmente encaixar um tão suado ataque, em Era dos Magos cada movimento pode ser o último. Então, cuidado! Não saia por aí arrumando encrenca à toa porque não será difícil encontrar indivíduos capazes de tirar um sucesso crítico

num golpe aleatório e mandarem a cabeça do seu personagem pelos ares. Inclusive esse foi um dos motivos pelos quais a Tabela de Golpes foi criada. Ela faz com que seja possível que indivíduos mais fracos enfrentem adversários mais fortes tendo ao menos alguma chance de sucesso. Sendo assim, desde o inimigo mais fraco até o mais forte tem alguma chance de matar o personagem. Leve os combates a sério!

Como maiores diferenciais do sistema ARK para outros sistemas podemos citar:

- Danos fixos, que aumentam a periculosidade de golpes bem sucedidos;
- Possibilidades ampliadas de acertos críticos;
- Possibilidade real de morte instantânea;
- Possibilidade real de desmembramento;
- Presença de uma boa lista de manobras de combate

Lutando com Duas Armas

Chamamos de *ambidestrela* a capacidade de efetuar a mesma tarefa com as duas mãos, neste caso, lutar. Quando um personagem equipa duas armas simultaneamente ele pode realizar dois ataques por turno ao invés de um, mas recebe -4 e -8 de penalidade para o primeiro e o segundo ataque, respectivamente. Não é possível utilizar ambidestrela com armas corpo-a-corpo pesadas. Para usar duas armas médias é preciso ter pelo menos FOR 16. Não há exigências para o uso de armas leves. Cada 5 pontos em Destreza reduz a penalidade dos ataques em 1, tanto para o primeiro como para o segundo golpe, ou seja, um personagem com DES 15, por exemplo, teria -1 para o primeiro ataque e -5 para o segundo.

Manobras de Combate Comuns

Abaixo seguem alguns exemplos de ações comuns em combates. Os exemplos citados a seguir consideram os lançamentos **básicos** para a realização das manobras, sem levar em conta os modificadores que podem ser aplicados aos testes pelas perícias ou quaisquer outras circunstâncias.

- **Ataque corpo-a-corpo armado:** lança-se 1d20+Destreza contra a Defesa Curta da vítima.
- **Ataque corpo-a-corpo desarmado:** lança-se 1d20+Agilidade contra Defesa Curta da vítima.
- **Ataque à distância:** lança-se 1d20+Coordenação contra a Defesa Longa da vítima.
- **Ataque com duas armas (Ex: DES 15):** lança-se 1d20+Destreza-1, depois 1d20+Destreza-5 contra a Defesa Curta da vítima.
- **Ataque mágico:** toda magia requer um teste com um atributo específico, o qual está citado em sua descrição particular. Quando a magia for ofensiva, ou seja, quando ela puder prejudicar sua vítima, sua descrição também citará contra qual defesa do personagem-alvo ela deve ser testada. Confira mais detalhes no tópico *Sistema de Magias*.

Manobras de Combate Especiais

- **Ataque corpo-a-corpo armado múltiplo:** são ataques de proximidade que visam atingir mais de um inimigo ao mesmo tempo quando eles estão próximos o suficiente para isso. Eles geralmente são realizados através de giros ou golpes

estendidos horizontalmente. Para executar um ataque múltiplo o personagem realiza um único teste, o qual deve sofrer uma penalidade cumulativa de -3 por alvo, incluindo o principal (máximo de 3 alvos por golpe). Os teste de defesa dos alvos são baseados neste único teste do atacante. O dano é aplicado normalmente para cada alvo, ou seja, não é dividido. Exemplo: vamos considerar um personagem com DES 15 que queira atingir três indivíduos próximos. Considerando que teremos uma penalidade cumulativa de -3 para cada inimigo, isso resultará numa penalidade total de -9. Logo, o personagem lançará 1d20+6 (15-9=6). Supondo que ele consiga um valor 20 neste teste, seus três alvos lançarão seus testes de Defesa Curta com ND 20.

- **Ataque surpresa corpo-a-corpo:** testa-se 1d20+Coordenação contra a Prontidão da vítima para verificar se há sucesso na aproximação sorrateira. Se houver sucesso, o ataque corpo-a-corpo pode ser lançado normalmente contra um ND de 5+ nível de Percepção do alvo. Se acertar, o dano é dobrado.

- **Ataque surpresa à distância:** testa-se 1d20+Coordenação contra os Sentidos da vítima para verificar se o atacante consegue se manter imperceptível. Se houver sucesso, o ataque à distância pode ser lançado normalmente contra um ND de 5+ nível de Percepção do alvo. Se acertar, o dano é dobrado.

- **Derrubada:** requer a perícia *Luta Desarmada*. Testa-se 1d20+Agilidade contra a Defesa Curta do personagem-alvo. Se houver sucesso, testa-se 1d20+Força contra a Resistência. Havendo sucesso

nos dois testes, o personagem-alvo cai e será obrigado a gastar uma ação futura levantando. Personagens caídos recebem uma penalidade de -5 em suas Defesas Curta e Longa e também para qualquer ataque ou lançamento de magia.

- **Tiros/Arremessos Longos:** ocorrem quando o personagem-alvo está além do alcance normal da arma. Neste caso, aplica-se uma penalidade de -7 ao teste de ataque. Não se pode atingir alvos que estejam a uma distância que supere o dobro do alcance da arma.

- **Mira:** cada turno gasto com uma ação de mira antes de um disparo à distância acrescenta +1 ao teste de ataque ou reduz penalidades em 1. Além disso também soma o mesmo bônus ao teste da Tabela de Golpes. Personagens da classe Atirador recebem uma habilidade que dobra este bônus. O limite de bônus permitido é igual à metade da Coordenação do atirador.

- **Finta:** ocorre quando o atacante tenta confundir o inimigo com dois movimentos simultâneos. O atacante testa 1d20+Agilidade contra a Prontidão do alvo. Se tiver sucesso no primeiro teste, aí sim ele lança seu teste de ataque normal, para o qual terá +3 de bônus.

- **Defesa em Foco:** o personagem pode abrir mão de sua ação naquele turno para ampliar sua capacidade de se defender. Neste caso, ele ganha +2 de bônus em duas Defesas Curta e Longa para cada 5 níveis de Foco que possuir.

- **Imobilizar:** requer a perícia *Luta Desarmada*. Testa-se 1d20+Agilidade contra a Defesa Curta da vítima, como se fosse um golpe desarmado

comum. Se houver sucesso, testa-se 1d20+Força contra a Resistência. Se houver sucesso no segundo teste a vítima fica imobilizada. A partir do segundo turno, deve-se fazer um TR de Força contra Força por turno para manter a imobilização. Se houver falha na imobilização, não é aplicado qualquer dano à vítima. Personagens imobilizados recebem -10 em sua Defesa Curta e Longa.

- **Intimidar:** o personagem lança 1d20+Carisma (para intimidações verbais) ou 1d20+Força (para intimidações físicas) contra o Moral do personagem-alvo. Personagens intimidados recebem penalidade de -3 em todos os seus testes pelos próximos 3 turnos. Só é permitido usar a intimidação uma única vez por cena por indivíduo. Personagens de resistam à esta ação uma vez estarão imunes a ela pelo resto da cena ou até mesmo para sempre (no caso de falhas críticas). Quando o personagem quiser intimidar um grupo de indivíduos, terá que realizar um teste para cada um deles, com penalidade cumulativa de -1 por indivíduo a ser afetado pela ação.

- **Golpe pelas costas:** o personagem que conseguir golpear outro pelas costas recebe +3 de bônus em seu ataque. Para verificar se o personagem consegue flanquear seu oponente deve-se rolar um teste de 1d20+Coordenação contra a sua Prontidão, a não ser que o próprio indivíduo vire as costas voluntariamente. Flanquear um inimigo conta como ação no turno.

► Efeitos de Combate

Os efeitos de combate são consequências que podem prejudicar um personagem caso ele não consiga evitar um determinado ataque.

- **Queda:** personagens caídos são obrigados a gastar uma ação futura se levantando. Caso queiram agir enquanto ainda estejam caídos, recebem uma penalidade de -5 em seus ataques, lançamentos de feitiços e também em suas Defesas Curta e Longa.
- **Cegueira Total:** personagens cegos recebem penalidade de -10 para atacar e de -7 em suas Defesas Longa e Curta.
- **Cegueira Parcial:** personagens parcialmente cegos recebem penalidade de -5 para atacar e de -3 em suas Defesas Longa e Curta.
- **Surdez:** personagens surdos recebem -3 em suas Defesas.
- **Imobilização:** indivíduos imobilizados recebem penalidade de -10 em suas Defesas Longa e Curta.

► Danos

Os tipos de danos que podem ser causados ou sofridos são: cortante, contundente, perfurante, mágico ou elemental. O dano elemental resume-se àqueles feitos por fogo, frio ou ácido (este último foi incluído neste grupo para que não houvesse a necessidade de se criar um grupo apenas para ele). Já o dano mágico não deixa de ser físico, mas sua origem é puramente mágica, ela não assume uma forma distinta. O valor do dano é aplicado

automaticamente ao alvo após passar pelo cálculo de absorção de dano, que veremos adiante.

► BND e BNR

O BND (Bônus Natural de Dano) é uma pontuação que acresce o dano de ataques influenciados pela Força do personagem, como ataques corpo-a-corpo, armados ou não, e ataques baseados em arremesso. Um personagem terá +1 BND para cada 4 níveis de Força. Exemplo de uso do BND: um personagem com Força 12 (BND +3) ataca com uma arma que causa 9+BND de dano. Logo, o dano real do ataque será de 12 (9+3).

O BNR (Bônus Natural de Resistência) indica a resistência física do personagem e quando de dano ele pode absorver de ataques sofridos. O BNR de um indivíduo é de -1 para cada 4 níveis de Vigor e absorve todo tipo de dano, independente de natureza. Exemplo do uso do BNR: supondo que um personagem de Vigor 15 (BNR -3) receba um dano de 15, isso indica que ele sofrerá um dano real de 12 (15-3).

► Armas

As armas do jogo estão distribuídas em quatro tipos: comum, refinada, perfeita e artesanal. Armas comuns são aquelas encontradas com qualquer bêbado à beira do caminho. As refinadas são armas comuns melhoradas de alguma forma. Armas perfeitas são armas de nobres, forjadas por muito tempo e por um custo bem elevado. As armas artesanais são mais obras de arte do que

armas propriamente ditas. São fabricadas somente pelos melhores ferreiros e geralmente possuem algum encantamento mágico. Armas perfeitas e artesanais não podem se originar de outras armas de qualidade inferior. Elas só podem ser forjadas.

TIPOS DE ARMAS	
Tipo	Efeito
Comum	-
Refinada	+1 ao ataque
Perfeita	+2 ao ataque +1 ao dano
Artesanal	+4 ao ataque +2 ao dano

As armas também possuem uma segunda classificação por peso, ainda mais importante que a primeira. Como vimos no capítulo 2, no tópico Perícias, existem três classificações de peso de armas: leve, média e pesada. Elas foram divididas em três perícias distintas porque considera-se que cada uma exija um treinamento diferente e possua um estilo de combate adequado. Você não luta com uma faca da mesma forma que luta com um montante, e isso precisa estar representado no sistema de alguma forma. Armas médias e pesadas sempre usam como base de teste o atributo Destreza. Já as armas leves como facas, adagas e espadas curtas podem usar a Coordenação se ela for maior que a Destreza. É importante dizer que toda arma pesada precisa ser empunhada com as duas mãos.

► Danos Especiais

Existem algumas formas de dano um tanto incomuns que um personagem pode sofrer durante um jogo. Algumas delas exigem que o

narrador calcule um espaço de tempo dentro do jogo como sendo um tipo de turno fora de combate, os quais duram aproximadamente 5 segundos *in game*. Pode-se considerar também que cada ação que o personagem realizar equivalha a um turno fora de combate. Veja a tabela abaixo:

TIPO	DANO CAUSADO
Fogo*	7 por turno
Frio*	5 por hora (em temperaturas inferiores a -10° C, sem proteção térmica)
Ácido*	Entre 2 e 7 por turno (varia da potência)
Queda	3 por metro a partir de 2 metros

* Os danos por fogo, frio e ácido aqui descritos são naturais, não mágicos.

▶ Resistências e Vulnerabilidades

Há alguns casos em que um indivíduo poderá possuir uma resistência ou vulnerabilidade especial a um certo tipo de dano, absorvendo parte dele ou elevando-o. Um esqueleto morto-vivo, por exemplo, possui resistência -10 a danos perfurantes, mas também tem vulnerabilidade +10 a dano contundente. A resistência indica uma quantidade de dano automaticamente absorvida de qualquer ataque daquela natureza. Já a vulnerabilidade indica um acréscimo ao dano total causado. Exemplo: imagine um esqueleto sofra um dano perfurante de 20. Logo, esse dano seria automaticamente reduzido para 5 devido à resistência -15 a esse tipo de ataque. Se este mesmo dano de 20 fosse de natureza contundente ele causaria 35 pontos de dano, devido à vulnerabilidade +15 à danos contundentes. Para tentar identificar fraquezas e resistências de um tipo específico de criatura, o personagem pode

lançar um teste de Inteligência com dificuldade variável (é preciso ter a perícia *Cultura Geral* ou *Cultura Arcana*, dependendo se a criatura é natural ou sobrenatural). Quanto mais rara for a criatura, mais difícil deve ser este teste. Não são todas as criaturas que possuem algum tipo de resistência ou vulnerabilidade. No caso de personagens humanos, elas simplesmente não existem, fazendo com que todo dano seja causado integralmente. Há algumas magias e habilidades que podem criar algumas resistências no personagem, mas seus efeitos são temporários.

▶ Armaduras e Escudos

Existem muitos tipos diferentes de armaduras que podem ser encontradas ou fabricadas em Arkalon. No entanto, para facilitar o jogo, não vamos nos importar em chamá-las de cota de malha, couraça, armadura de placas etc. Vamos apenas classificá-las entre: leves, médias e pesadas. Considere que armaduras leves serão feitas de couro ou peles, armadura médias terão uma mistura de couro ou peles com metal; já as armaduras pesadas serão feitas com predominância de metal. Cada tipo de armadura dá ao personagem que equipá-la algum tipo de vantagem, desde resistência a danos até bônus num determinado tipo de ataque. Confira as características das armaduras no capítulo 3 do livro, na lista de equipamentos.

O uso de escudos, por sua vez, concede bônus aos defesas Defesa Curta e Longa quando equipados. Eles permitem ao personagem utilizá-los para bloquear projéteis e até mesmo algumas magias. Sem um escudo, estas ações de defesa só podem ser interpretados como esquiwa.

▶ Combates Navais e Embarcações

Os barcos e navios de Arkalon possuem canhões, pois a pólvora já era uma tecnologia desenvolvida pelos anões da Antiga Era. No entanto, eles só servem para causar dano à estrutura dos navios inimigos. Para atacar a tripulação de um navio inimigo é preciso efetuar uma manobra de aproximação e utilizar armas de tiro ou arremesso. Existem dois tipos de dano e também de Vitalidade em uma embarcação: tripulacional e estrutural. O dano tripulacional indica uma tentativa de derrotar a tripulação inimiga, mantendo a estrutura do navio intacta para uma possível tomada. Esse tipo de ataque geralmente é feito com armas de tiro ou qualquer outro objeto que possa ser lançado contra alguém no barco vizinho quando ambos estão alinhados. Pela lógica, ele só atinge a Vitalidade Tripulacional. Já o dano estrutural é aquele que visa destruir o casco do navio, afundando-o ou prejudicando sua constituição física. É realizado com canhões e esporões, que só podem atingir sua Vitalidade Estrutural. Alguns tipos de magia de efeito em área podem vir a causar dano às duas Vitalidades da embarcação, conforme a interpretação do narrador. Sendo assim, vamos aos números.

Cada tripulante de uma embarcação concede a ela 10 de dano tripulacional. Além disso, dá 30 de Vitalidade tripulacional. A vitalidade e o dano estrutural são prefefinidos de acordo com o porte da embarcação, como veremos adiante. Sendo assim, um navio com 10 tripulantes teria essencialmente 100 de dano tripulacional, e uma vitalidade tripulacional de 300.

Durante um combate naval, cada embarcação tem direito a um ataque por rodada, mas para atacar o navio inimigo é preciso alinhar as embarcações corretamente, o que dependerá de um teste de disputa de 1d20+Coordenação de ambos os personagens que guiam os navios (requer a perícia *Navegação*). Se o atacante vencer, o ataque é automaticamente bem sucedido, bastando calcular o dano. Caso não, haverá falha. Não é fisicamente possível que um único personagem conduza um navio e atire contra seu inimigo ao mesmo tempo, sendo assim o piloto da embarcação não participa do combate.

Para invadir um navio inimigo é preciso passar por 3 testes seguidos de alinhamento de embarcações. Estes testes representam o tempo necessário para que arpões e cordas sejam lançados ao navio inimigo e forçar a aproximação.

- **Barco pequeno:** capacidade para 5 tripulantes. Trata-se de um barco pequeno, usado para pesca e movido à remos. É usado para pequenas viagens e travessias de rios. Pode ser operado por apenas uma pessoa.

- *Custo:* 500 peças de ouro

- *Dano Estrutural:* 50

- *Vitalidade Estrutural:* 300

- **Barco comum:** é maior e mais reforçado, com velas medianas e capacidade para até 15 tripulantes.

- *Custo:* 1.000 peças de ouro

- *Dano Estrutural:* 100

- *Vitalidade Estrutural:* 600

- **Navio Comum:** é um barco grande e comumente usado por piratas. Carrega até 25

indivíduos. Pode envolver-se em uma disputa contra um navio de guerra, apesar de ter desvantagem contra ele. Só pode ser operado por, no mínimo, 6 tripulantes, que não podem participar de batalha.

- *Custo:* 5.000 peças de ouro

- *Dano Estrutural:* 250

- *Vitalidade Estrutural:* 1.500

- **Navio de Guerra:** é o ápice da navegação em Arkalon. Carrega até 35 tripulantes. Precisa de pelo menos 15 tripulantes para navegar, os quais não podem se envolver em combate.

- *Custo:* 15.000 peças de ouro

- *Dano Estrutural:* 350

- *Vitalidade Estrutural:* 2.000

► Combates em Montarias

Assim como no combate naval, é preciso primeiro alinhar ou equiparar a velocidade das montarias para somente então poder realizar qualquer ataque que seja. Para isso, ambos os personagens envolvidos no combate montado rolam 1d20+Coordenação num TD. Se o alinhamento der certo, então o atacante pode rolar seu teste normalmente. Esse processo deve ser repetido para cada ataque subsequente. Um sucesso crítico em qualquer ataque faz com que o adversário caia da montaria. É importante dizer que o alinhamento aqui não é necessariamente lado a lado, como no caso dos navios. Um arqueiro montado, por exemplo, pode alinhar sua montaria atrás da de seu inimigo para realizar o disparo.

► Tabela de Gasto de Estamina

Além de ser usada para uso de habilidades de classe, a Estamina também indica a energia do personagem para realizar ações físicas envolvendo atletismo e combate. Seja a tabela abaixo:

AÇÃO	CUSTO (EM)
Ação envolvendo atletismo	3 por turno/ação
Ataque desarmado/com arma leve	2 por ataque
Ataque com arma média	3 por ataque
Ataque com arma pesada	4 por ataque
Ataque de arremesso/tiro	2 por ataque
Defesa, bloqueio ou esquiva	2 por ação
Manter imobilização	2 por turno
Derrubada, finta	4 por ação

O personagem que ficar com sua pontuação de Estamina esgotada passará a ter penalidade de -5 em suas Defesas e em todos os seus testes. Além disso só poderá realizar ações através do descanso (veja o próximo tópico) e terá seu deslocamento reduzido pela metade.

► Restauração de Energia

A Vitalidade (VT), Mágicka (MK) ou Estamina (EM) não se regeneram naturalmente durante um combate, então é bom administrá-las muito bem. Quanto à MK e à EM, considera-se que qualquer descanso curto de 30 minutos *in game* é suficiente para restaurar suas pontuações em 100%. Há também dois processos semelhantes chamados *meditação* e *descanso*, através dos quais um personagem pode sacrificar sua ação num turno e se concentrar em restaurar Mágicka ou Estamina, respectivamente. Isso restaura 10 pontos de

MK/EM instantaneamente, mesmo em meio à combates. O problema desses processos é que qualquer ataque contra o personagem neste turno recebe um bônus de +7.

A Vitalidade perdida, por sua vez, precisará de mais tempo para se regenerar. Considera-se que o personagem recupera 6 pontos de Vitalidade perdidos por dia de repouso absoluto se estiver sob os devidos cuidados médicos. Se não estiver em tratamento adequado, a taxa de restauração diária cai para 4. Há também algumas poções e magias que podem restaurar Vitalidade, Mágicka ou Estamina instantaneamente, as quais podem ser compradas num mercado especial ou até mesmo fabricadas com a ajuda das perícias Alquimia e Botânica.

▶ Perda de Vitalidade

Conforme o personagem vai sendo ferido seu corpo vai ficando debilitado e fraco, e obviamente que ele não responde mais como se estivesse em condições normais. Isso precisa ser refletido no sistema de alguma forma. Para isso, considere que a partir de determinados níveis de Vitalidade, o personagem passa a ter uma penalidade em seus testes gerais. Considere a tabela abaixo.

PERDA DE VITALIDADE	
Vitalidade	Penalidade aos testes
70%	-2
50%	-4
30%	-6
10%	-10

▶ Morte de um Personagem

A morte de um indivíduo ocorre quando sua Vitalidade atinge ou ultrapassa o nível -10. Caso ele fique com um nível entre -1 e -9, isso indicará, em dias, quanto tempo ele permanecerá em coma antes de se recuperar. Se ficar em nível zero, indica 12 horas de coma.

Em alguns casos especiais, pode acontecer do personagem receber um golpe intencionalmente letal quando estiver dormindo, imobilizado ou indefeso de alguma forma. Quando isso ocorrer, o narrador é quem decidirá se a consequência desse ataque será a morte instantânea ou não de acordo com sua avaliação.

▶ Combates Contra Grupos

É bem provável que durante sua caminhada o personagem se depare não somente com adversários singulares mas também com grupos deles. Neste caso, há um sério problema pouco abordado pela maioria dos sistemas. Quando temos muitos indivíduos envolvidos na batalha e temos a necessidade de fazer diversos lances de dados e cálculos para cada um deles, o combate torna-se longo demais e o jogo fica bastante monótono com rolagens robóticas de dados. Para resolver isso, adotamos os seguintes princípios:

- Os testes de iniciativa serão rolados normalmente para todos os NPC's e para o personagem. Se o grupo for muito grande (um exército, por exemplo), o personagem pode iniciar os ataques.

- Serão atribuídas Vitalidades pequenas para NPCs sem importância histórica. Uma vitalidade de 15 para um humano ou 5 para um lobo, por exemplo. Assim, os NPCs oferecerão risco pela quantidade e não pela individualidade.

- Os ataques dos NPCs, assim como seus Defesas serão padronizados de acordo com a força do grupo. Um grupo fraco pode ter 1d20+11 de ataque e defesas 8, por exemplo. Um grupo de força mediana pode ter 1d20+14 de ataque e defesas 12. Um grupo forte pode ter 1d20+18 de ataque e defesas por volta no nível 16.

▶ Alterações de Atributos

É comum que durante um combate ou cena, o personagem tenha algumas alterações em seus níveis de atributos, seja pelo efeito de feitiços, itens mágicos ou algo semelhante. O fato é que, uma vez que qualquer atributo tenha qualquer tipo de alteração, todas as características relacionadas a ela também sofrerão esse efeito. Exemplo: se o personagem lança sobre si mesmo a magia Velocidade e passa a ter +3 em sua AGI por 3 turnos, isso significa que sua Defesa Curta e Prontidão também terão metade desse bônus (arredondado acima) enquanto a magia durar, pois estão relacionadas diretamente ao atributo.

Quando essa mudança ocorre com FOR, VIG ou algum outro atributo que defina uma energia, a respectiva energia também sofrerá os efeitos dessa mudança. Exemplo: consideremos um guerreiro de nível 1 com VIG 14 e VT 42. Agora vamos supor que este guerreiro tenha sofrido 12 pontos

de dano, estando atualmente com VT 30/42. Se ele receber sobre si a magia Fortitude, adquirindo +3 de Vigor por 3 turnos, isso significa que sua VT teve um acréscimo de 9 pontos (porque guerreiros recebem 3xVigor de VT. Se ele acrescentou 3 pontos de Vigor, então 3x3=9). Sendo assim, sua nova pontuação de VT, mesmo ferido, ficará em 39/51 por três turnos ou até que a magia seja encerrada.

‡ Evolução do Personagem ‡

Todo personagem inicia o jogo em nível 1. Sua evolução se dará através do ganho de Experiência (XP). Para atingir um determinado nível, o personagem precisa de uma certa quantidade de XP a qual é cumulativa, ou seja, a pontuação NÃO é zerada quando ocorre a evolução. Para calcular esta evolução, o narrador deve observar atentamente as duas tabelas a seguir, uma indicando como ocorre o ganho de XP e outra a quantidade necessária de XP para atingir um certo nível.

OCASIÃO DE GANHO DE XP	XP
Derrotar inimigo fraco	10
Derrotar inimigo de poder moderado	25
Derrotar inimigo de grande poder	60
Cumprir missão simples	25
Cumprir missão moderada	50
Cumprir grande missão ou uma crônica	100
Sessão jogada	5
Boa interpretação na sessão	5
Sobrevivência espetacular	20
Ação espetacular/criativa	10
Salvar vida de NPC/PJ aliado	15

NÍVEL	XP NECESSÁRIO
2	50
3	100
4	150
5	300
6	450
7	600
8	800
9	1000
10	1200
11	1500
12	1800

Personagens comuns estão compreendidos entre os níveis 1 e 12, mas algumas criaturas extremamente poderosas e experientes podem superar esta pontuação, o que não é o caso dos personagens. Considera-se que personagens iniciantes variam entre os níveis 1 e 3; personagens de experiência mediana, entre os níveis 4 e 6; os experientes, entre os níveis 7 e 8. Personagens com nível superior a 8 são considerados acima do padrão.

Quando o personagem sobe de nível, ele recebe alguns pontos para distribuir em alguns campos da ficha, os quais são definidos segundo a tabela a seguir.

VANTAGENS EVOLUTIVAS
Por evolução
+2 pontos em atributos
+5 pontos em Vitalidade, Mágicka ou Estamina
Em níveis pares
+2 para melhorar perícias ou +1 perícia nova

É muito importante que o jogador e o narrador observem a coerência no momento de evoluir os personagens. Supondo, por exemplo, que um

personagem que tenha atingido o nível 2 queira adquirir a perícia Navegação. Porém ele nunca teve qualquer contato com essa atividade, nem em sua história nem durante o jogo. Neste caso, o narrador pode proibir a aquisição da perícia, exigindo que o jogador ao menos busque uma forma de respaldar esse aprendizado *in game*.

‡ Personagens Multiclasse ‡

Personagens multiclasse são aqueles que optam por escolher uma nova classe especialista em determinado momento do jogo. Nenhum personagem pode começar o jogo com duas classes, afinal, ele terá apenas 1 nível. A partir do nível 2, no entanto, ele poderá escolher uma segunda classe especialista, que iniciará também em nível 1. A partir deste momento, a cada evolução o jogador vai definir qual classe receberá as vantagens evolutivas. É importante dizer que o nível total do personagem multiclasse é igual à soma dos níveis de suas duas classes, ou seja, um indivíduo que seja um guerreiro de nível 1 e ladino de nível 2, tem nível de personagem 3. Em sua próxima evolução ele atingirá o nível 4, podendo ser um guerreiro de nível 2 ou um ladino de nível 3. A duplicação de classes precisa ser respaldada dentro do jogo com treinamento ou aprendizado. Além disso não se pode escolher as classes elementalista ou druida neste segundo momento, pois são classes que requerem um histórico de experiência da parte do personagem.

‡ Sistema de Magias ‡

O lançamento de um feitiço consiste em três processos: a invocação da Mágicka em sua forma primitiva, a citação de palavras ritualísticas, para moldá-la conforme a natureza do feitiço, e a gesticulação, que geralmente é simples, apenas para finalizar o lançamento. As palavras mágicas não precisam ser interpretadas pelo jogador, mas para fins de trama elas são ditas no antigo idioma élfico-real, o *meloran*. Ao final disso, um feitiço específico é obtido. Para fazer isso, no entanto, é preciso aptidão com a manipulação da Mágicka e principalmente treino... muito treino! E já que estamos falando de regras, é importante citar uma de imenso valor: **nenhum personagem pode possuir uma magia de nível superior ao seu nível de classe lançadora de feitiços (mago, druida ou elementalista)**. Todos os níveis de magias foram distribuídos de forma que os personagens possam alcançá-las somente com determinados níveis de evolução. No caso de ser um mago, que possui a possibilidade de eleger seus feitiços, escolha muito bem os de nível baixo, pois não vai querer perder a oportunidade de adquirir feitiços de nível maior por eles.

► Testes

Algumas magias vão requerer um único teste, já outras podem precisar de dois ou até mesmo três. Para tornar a memorização dessa sistemática mais fácil, considere o seguinte:



• **Lançamento de feitiços simples:** feitiços simples são aqueles que dependem de um único teste. Eles podem ser neutros ou ofensivos. Quando forem neutros, haverá um ND estabelecido de acordo com o nível do feitiço para que ele seja realizado. Se for ofensivo, a dificuldade será definida por um defesa da vítima.

• **Lançamento de feitiços ativados:** feitiços ativados são aqueles que, além de invocados, precisam de um teste secundário, geralmente para tocar o alvo, para serem bem sucedidos. O primeiro teste é o normal, de invocação, com dificuldade igual a 15+nível do feitiço. O segundo, que geralmente é de toque, é realizado com algum outro atributo contra um defesa do personagem-alvo.

Importante! Se houver falha na invocação ou no ataque com o feitiço, seu custo de Mágicka será perdido.

▶ Contrafeitiços

Muitos ignoram esta informação, mas um lançador de magias, seja ele mago, druida ou elementalista, pode usar seus conhecimentos para cancelar magias inimigas semelhantes às que ele conhece. A sistemática é a seguinte: primeiramente, o contrafeiticeiro deve conhecer a magia que deseja cancelar, o que restringe isso ao fator *classe contra classe*. A segunda exigência é que a ação seja realizada imediatamente após a invocação do feitiço, ou seja, antes mesmo do atacante rolar os dados o contrafeiticeiro já deve anunciar que vai tentar anular a magia. Logicamente que para isso ele deve ter a próxima

ação no turno de acordo com os testes de iniciativa. Sempre que um personagem desejar anular os efeitos de uma magia invocada por outro, ele deverá lançar primeiramente um teste de 1d20+Inteligência com dificuldade igual a **16+nível da magia**. Este teste, que não é considerado como ação, serve para verificar se o personagem conseguiu ou não identificar a magia que está sendo invocada pelo seu oponente. Somente se houver sucesso neste primeiro teste ele poderá fazer o segundo teste para a anulação da invocação. Este segundo teste é exatamente igual ao do lançador original e deve superar o seu resultado para ser bem sucedido. Os dois testes são considerados como uma única ação. No fundo, trata-se de um TD simples.

⚡ Construção de Itens ⚡

Como o sistema tem a proposta de simplificação de regras, a construção de itens também precisa seguir esta linha. O problema é que isso é um desafio! Ingredientes, prazos, habilidades... tudo tem que convergir nas possibilidades de quais itens criar e como. Mas vamos lá... lembrando apenas que estamos simplificando. A regra básica é: não há necessidade de testes para se fabricar um item. Basta apenas que sejam dedicadas a isso algumas horas, dias... ou meses, conforme seu tipo e complexidade.

▶ Kits de Fabricação

Para forjar ou construir um objeto qualquer é necessário adquirir matéria-prima. Como parte da

simplificação do sistema, essa matéria-prima foi transformada em *kits de fabricação*. **Essa nomenclatura "kit" não é reconhecida in game pelos personagens e NPCs.** Ela é usada apenas pelos jogadores e narradores e representa um conjunto de materiais necessários para a construção de determinado objeto, portanto não faça seu personagem chegar diante do balcão de uma loja e dizer "eu gostaria de um kit para forjar uma espada longa". Dentro do jogo, ele pediria os ingredientes e materiais necessários àquilo, sem que o jogador precise descrevê-los um a um.

Os kits estarão disponíveis em lojas de ferraria, boticários, lojas de alquimia ou, em casos mais raros, poderão ser obtidos durante a aventura. Para a construção de alguns objetos especiais, o narrador pode solicitar algo além do kit ao personagem como uma pedra rara ou uma erva que só cresce num determinado local, mas isso fica totalmente ao seu critério.

▶ Poções

A fabricação de poções dependerá da perícia Alquimia e também precisará de kits de fabricação, os quais podem ser obtidos em lojas de alquimia ou durante as aventuras do personagem. Sempre que quiser, o personagem pode fazer um teste de 1d20+Percepção para tentar encontrar naquele ambiente onde ele está possíveis ingredientes de poções. A dificuldade será sempre 24. Um sucesso indica que o personagem conseguiu extrair tudo que podia naquele ambiente. O narrador pode limitar a quantidade de tentativas levando em conta que o ambiente

não fornece matéria-prima infinita ao personagem. Claro que se o local for aberto ou muito grande, pode-se ceder ao jogador chance de realizar 1 ou 2 testes a mais. A lista de poções disponíveis está na Parte 2 do manual. Qualquer poção leva 2 horas pra ser preparada, uma vez que seu processo já seja conhecido. O personagem precisará de um laboratório fixo ou portátil para isso.

► Remédios, Venenos e Antídotos

Acho que não é preciso citar a necessidade de kits de fabricação de novo, certo? Pois bem. Tanto para remédios como para venenos, há três tipos de kit de fabricação: comum, concentrado e potente. Cada um deles definirá a eficácia do elixir que se fabrica. Caso se queira fabricar antídotos, eles precisarão ser feitos com um kit de fabricação da mesma potência daquele com o qual foi feito o veneno, caso contrário não haverá efeito completo. Para identificar isso, o personagem precisa lançar um teste de 1d20+Inteligência com dificuldade 18. Qualquer remédio, veneno ou antídoto requer 2 horas para ser preparado. Para mais detalhes, veja as tabelas seguintes.

FABRICAÇÃO DE REMÉDIOS		
Classe do kit	VT restaurada	Prazo
Comum	5	1 dia
Concentrado	10	1 dia
Potente	15	1 dia

FABRICAÇÃO DE VENENOS (EFEITO CURTO)		
Classe do kit	Dano	Duração
Comum	6	2 turnos
Concentrado	6	4 turnos
Potente	6	6 turnos

FABRICAÇÃO DE VENENOS (EFEITO PROLONGADO)		
Classe do kit	Dano	Prazo
Comum	10	1 dia
Concentrado	20	1 dia
Potente	30	1 dia

* Venenos letais só podem ser obtidos em ocasiões especiais conforme análise do narrador.

Todo personagem vitimado por veneno, independente do tipo, passa a ter uma penalidade cumulativa de -1 por turno em todas as suas ações até um limite de -5. A partir deste ponto, a penalidade se manterá até que o efeito do veneno passe.

► Forja

Os personagens que possuem a perícia Forja são capazes de criar, refinar e consertar armas e armaduras. A forma como isso será feito dependerá de possuir a perícia e acrescentar bônus a ela. Abaixo será apresentada uma tabela que deve ser consultada quando um jogador quiser efetuar ações com a forja. O nível descrito nesta tabela é o da perícia, onde "-" indica que o personagem apenas a possui. As capacidades são cumulativas conforme o personagem vai acrescentando bônus em Forja, ou seja, aquilo que é adquirido em níveis baixos permanece com ele ao atingir níveis superiores de evolução. Os bônus acrescidos à perícia também têm seu valor decrescido do tempo, seja ele em horas, dias ou meses. Exemplo: um personagem com Forja +2 que queira reparar uma arma comum, fará essa ação em 4 horas ao invés de 6 horas. Se este

mesmo personagem quiser forjar uma armadura leve, levará 4 dias ao invés de 6.

USO DA FORJA		
Nível	Capacidade	Prazo
-	Reparar armas comuns	6 horas
-	Reparar armaduras leves	12 horas
+1	Forjar armas comuns	48 horas
+1	Fabricar 15 munições*	24 horas
+2	Refinar armas comuns	48 horas
+2	Forjar armaduras leves	6 dias
+3	Reparar armaduras médias	72 horas
+3	Forjar armaduras médias	15 dias
+4	Reparar armaduras pesadas	7 dias
+4	Forjar armaduras pesadas	30 dias
+5	Forjar armas perfeitas	6 meses
+5	Forjar armas artesanais	12 meses

* Considera-se munição: flechas, dardos, shurikens e facas de arremesso.

► Armadilhas

As armadilhas requerem kits também, porém, se o personagem tiver a perícia Ladinagem ele pode improvisar matéria-prima a partir de um teste de 1d20+Inteligência com dificuldade 28. As armadilhas produzidas dependem o nível de Inteligência do indivíduo. Cada 5 níveis de INT fazem a armadilha causar 5 pontos de dano. A natureza do dano será definida pelo narrador conforme sua análise. O teste para construir uma armadilha deve ser feito com 1d20+Destreza com um ND de 16 + 4 para cada 5 pontos de dano que a armadilha for causar. Exemplo: se o personagem quer construir uma armadilha que cause 15 pontos de dano, o ND será de 28 (16+12). Se falhar no teste o kit será perdido.

► Pergaminhos Mágicos

Para criar pergaminhos mágicos o personagem deve ser mago, elementalista ou druida e ter a perícia *Cultura Arcana*. Uma vez que esse requisito seja preenchido, ele passará a conhecer um ritual através do qual poderá lançar uma magia qualquer sobre um pergaminho comum, que absorverá a magia e permitirá que ela seja reproduzida mais tarde sem custo de Mágicka. Personagens que tenham *Cultura Arcana* +2 e não pertençam às classes citadas acima podem utilizar os pergaminhos, mas não podem produzi-los.

► Materiais Especiais

Existem alguns tipos de materiais especiais que podem dar características únicas a determinadas armas e armaduras. Caso o narrador permita que o personagem inicie o jogo com uma quantidade maior de dinheiro, ele poderá comprar equipamentos feitos com estes materiais somando os valores extras com o valor original do item.

• **Aço Élfico:** sem dúvida é o material metálico mais resistente e leve conhecido, pois era feito com diamantes em sua composição. Infelizmente, os homens não possuem o conhecimento de sua fabricação, sendo assim, só há duas formas de se adquirir um item com essa matéria-prima: encontrando um ou derretendo um para forjar outro item. Armas de Aço Élfico causam +3 de dano e armaduras feitas deste material reduzem os danos do respectivo tipo de armadura em -2 além da absorção original. Todo equipamento de

aço élfico tem metade do seu peso original. Custo Extra: 5.000 Drd por peça.

• **Mithrill:** uma liga leve e extremamente resistente criada pelos anões durante a Antiga Era. O Mithrill não pode ser usado para criar armas porque é flexível demais. Quando usado em armaduras, porém, as torna lendárias. Nenhum dano menor que 50 pode perfurar ou rasgar Mithrill, ou seja, qualquer dano menor que 50 aplicado contra o personagem será convertido automaticamente num dano contundente. Além disso o Mithrill reduz qualquer dano cortante e perfurante em 50%.

• **Ébano:** é uma liga de metal especial e um pouco mais rara. Sua maior característica é sua colocação preta, muito visada por sua beleza. Armas de

ébano causam +2 de dano. Armaduras de ébano tem -1 de absorção de dano de acordo com a classe da armadura, além da absorção normal. Itens de ébano pesam 50% a mais que o normal.

Melhorando Equipamentos

Vamos exemplificar quais seriam as modificações de uma arma ou armadura com materiais especiais. Vamos usar uma espada longa como exemplo (dano de 12+BND e 3 PdC). Caso esta arma fosse feita de aço élfico, causaria 15+BND e pesaria 1,5 PdC). No caso das armaduras, as únicas características que sofrem alteração são aquelas que a classe da armadura já possui. Vamos usar como exemplo um peitoral médio (-2 dano cont/cort/elem, -1 dano perf, 3 PdC). Se esta mesma armadura fosse de Ébano teria as seguintes características: (-3 dano cont/cort/elem, -2 dano perf, 4,5 PdC).





Capítulo 5

Cenário

‡ A Origem de Tudo ‡

▶ O Despertar de Ageoth

Jamais se soube quando ou como; se havia outro ou não. A própria história se perdeu de forma irreparável. Segundo os escritos mais antigos conhecidos, cedidos pelo mesmíssimo Rakesh aos primeiros escribas élficos, tudo que se conhece teve início quando um ser supremo conhecido como Ayergon, no élfico, ou Ageoth, na língua comum, abriu seus olhos e deparou-se com o Cosmos, um espaço negro sem início ou fim. Apenas a própria existência de Ageoth parecia preenchê-lo no princípio, mas ele sentiu que não estava só. Havia algo ali além do silêncio e de trevas. Havia algo que o cercava, estava em todos os lugares, estava mesmo dentro dele. Ele fazia parte daquilo e aquilo o preenchia por completo. Os dois eram um só e se moviam com a mesma vontade. Por muito tempo o Ser Supremo buscou identificar quem ou o quê lhe era par diante do Cosmos e por sua sabedoria pôde conhecer que não se tratava de um indivíduo como ele, mas sim uma força, uma energia da qual ele mesmo era a maior manifestação. E ele conheceu esta energia como ninguém, seus desígnios e vontades. Não

havia nela sentimentos; não havia medo ou coragem, amor ou ódio, paixão ou desprezo, apenas instintos e desejos que em muito se ausentavam de qualquer ambição particular. Era como se tudo que movesse esta força fosse apenas um senso instintivo do que ela precisava fazer e sua função era nada menos que sustentar o Cosmos. Mesmo o próprio Ageoth não podia traduzir aquela energia selvagem que ele mesmo chamou de Aehl e que milênios depois, os elfos chamaram de Glandennen ou simplesmente Essência, na língua comum.

▶ Os Aehlen

Com o passar do tempo, e este período é totalmente desconhecido pelos próprios deuses, Ageoth conseguiu controlar Aehl, torná-la ainda mais parte de si, transformá-la em sua maior ferramenta de poder. Aehl transformava a vontade de Ageoth em realidade e aos poucos, o Ser Supremos moldava a imensidão do Cosmos conforme seus desígnios. E diz-se que as primeiras obras do Ser Supremo foram os Nove Planos: mundos distintos, mas interligados entre si. Oito deles ao redor de um central, o mais importante, apesar de tão vazio e disforme quanto todos os outros. A ele Ageoth chamou de Faingard e ele

seria um espelho reflexo de seus oito irmãos. Em seu interior, ele desejou que aquele mundo se tornasse o ponto de equilíbrio entre todos os outros. Sua formação não seria concluída apenas pela vontade do Ser Supremo, mas pela junção de todas as suas vontades, todos os seus sentimentos e ânimos, fossem eles de alegria ou tristeza, felicidade ou dor, ímpeto ou temor. Ageoth era um ser complexo em si mesmo. Trazia em si sentimentos e inclinações que o tornavam tão rico em poder quanto em essência, e ele tinha medo de não poder trazer equilíbrio à tudo que planejava, medo de que sua criação fosse preenchida por sua piedade ou por sua ira. Mas como tornar tudo equilibrado sem que sua própria vontade interferisse? Por um tempo incontável esta dúvida permeou a mente de Ageoth, adiando a conclusão de sua obra. Foi quando o Ser Supremo, após muito meditar, chegou à conclusão de que era impossível que um mesmo indivíduo pudesse ser tão imparcial. Se era equilíbrio o que se desejava ou mesmo justiça em sua obra, era necessário que cada parte dele, cada sentimento ou teor de sua existência tivesse chances iguais de influenciar sua obra. Foi quando Ageoth cometeu seu autosacrifício, dividindo sua própria essência existencial em diversas partes distintas. O Unido Ser deixou de existir, dando vida a diversos

outros. Cada uma dessas partes despertou para si mesma, tomou consciência própria e herdou de seu pai parte de seu poder, assim como parte de sua personalidade. Seu senso de justiça revelou-se na natureza de Ehrevon, sua benevolência transfigurou-se em Ehlean; a coragem tornou-se Gorag assim como seu ímpeto foi absorvido por Morayne. Seu equilíbrio converteu-se em Arain, sua frieza em Morgorath, sua sabedoria em Rakesh e seu cuidado foi igualmente dividido entre Cayla e Aelyn, a única divergência entre todos eles. Mas o Ser Supremo não era dotado apenas de sentimentos puros, neutros ou bons. Sua ganância encontrou lugar em Ahrtus, seu medo tornou-se Iwen, sua loucura converteu-se em Derdrak, sua ira em Zaranor, sua inconsequência em Winedel e, por fim, seu orgulho gerou o mais poderoso dentre todos os seus irmãos: Drakius. E assim, pela vontade de Ageoth, nasceram os deuses, que então conheciam a si mesmos como Aehlen ou Filhos de Aehl. Eles assumiram formas diversas e visitaram os planos criados por seu pai, conhecendo o poder de Aehl e conhecendo a si mesmos.

► A Formação dos Mundos

Os nove grandes mundos formados ainda pela vontade de Ageoth eram disformes e sem vida. Cada um dos Aehlen era instintivamente consciente de seu papel, que era criar vida e equilibrá-la juntamente com seus irmãos. Mas logo no início houve inimizade entre eles, pois enquanto alguns tinham herdado traços de bondade da personalidade de seu pai, outros eram egoístas e cheios de desejos destrutivos. Não seria

possível a eles dominarem o mesmo mundo e tampouco que cada um dominasse um mundo específico, dado ao fato deles serem quinze e haver apenas oito planos. Foi Ehrevon quem propôs uma solução ao impasse. Ele disse: "Que os herdeiros da luz de nosso pai fiquem com quatro de seus mundos e que os herdeiros de suas trevas com quatro. Desta forma, Faingard permanecerá em equilíbrio, tal qual foi criado para ser" e os outros Aehlen concordaram com a decisão daquele que tinha herdado o senso de justiça do Ser Supremo. Quatro mundos foram então tomados por Ehrevon, Ehlean, Gorag, Morayne, Cayla, Aelyn, Rakesh, Arain e Morgorath. Estes tornaram-se lugares belos e pacíficos, cada um com sua peculiaridade. Um com presença quase total de verde, outro com sua superfície coberta pelas águas; o terceiro continha montanhas majestosas enquanto seu vizinho era rico em areia, mas cada um, ao seu modo, era belo e rico e mantinha em equilíbrio as influências de seus senhores. Outros quatro mundos foram dominados por Ahrtus, Derdrak, Iwen, Winedel, Zaranor e Drakius. Mundos tomados pela escuridão, pela sequeidão e aridez; mundos desolados, murchos e deformados. E, aos poucos, cada mundo refletia em Faingard parte do que possuía. Assim, Faingard tornou-se um lugar tomado por muitas faces: terra e água, planícies e montanhas, areia e relva, luz e sombras, beleza e feiúra. E não importava o quanto os Aehlen tentassem tornar seu próprio domínio superior ao de seus irmãos, o reflexo que caía sobre Faingard era imparcial e fidedigno ao equilíbrio desejado por Ageoth. E por muito tempo, um tempo desconhecido, as obras dos Aehlen foram sendo

aperfeiçoadas dentro de suas próprias naturezas até que Faingard finalmente estivesse pronto e fosse soberano diante de seus irmãos.

► A Primeira Era

Agora que os mundos estavam prontos, os aehlen sentiam-se instintivamente empurrados a algo maior. Eles precisavam gerar vida para que o Cosmos fosse finalmente preenchido com cânticos, música, poesia, amor, dor, sofrimento, esperança, paz e guerra. Sim, eles sabiam que todas estas coisas viriam à tona, pois eles mesmos eram conhecedores de tais coisas e se eles, sendo superiores, sucumbiram, como não fariam aqueles que planejavam criar?

O primeiro a criar vida foi Drakius. Usando de seu poder ele usurpou para si um mundo inteiro ao qual chamou Draglon e ali ele criou o primogênito de todos, o supremo dentro os que não nasceram de Aehl: Kladusmaldt, o rei de todos os dragões. Depois ele fez surgir todos os demais de sua espécie, machos e fêmeas, mas todos em menor poder. O "Grande Dragão Negro", como ficou conhecido, governou Draglon sob a égide de seu senhor e ali criaram sua civilização.

Poucos séculos depois Arain criou os elenden, os elfos, sob as águas de Ilydian Vélon, as Cascatas de Prata. Isso ocorreu ao mesmo tempo em que Aelyn fez surgir da terra seus filhos e preencheu Faingard com toda sorte de animais. Os elenden eram seres belos, inteligentes e pacíficos, dotados de uma realeza natural. E tamanha foi a satisfação

de Arain ao criá-los que os outros deuses também se admiraram de sua obra. Admiraram-se tanto que isso gerou inveja em Drakius e ele os odiou, mas ainda assim não se levantou contra eles. Arain os ensinou muito sobre Aehl e Ehlean deu a eles a paixão pelas águas e pela pureza. E a satisfação dos aehlen com os elenden os preencheu de tal forma que por mais de um milênio nenhuma outra raça foi criada além deles.

Mas não demorou para que Drakius agisse. Ele se perguntava porque Arain havia criado sua raça em terras faingardianas quando ele mesmo havia posto seus filhos em um dos oito planos. "Acaso queres o domínio do plano espelhado?", perguntou Drakius, e diante da negativa de seu irmão ele disse "Eis que criarei pontes entre os mundos, pois se teus filhos são dignos de habitar Faingard, os meus o são ainda mais". E assim Drakius criou os Portais do Cosmos: passagens etéreas que tinham o poder de conduzir as raças mortais de um plano a outro numa pequena fração de tempo. E através destes portais Kladusmaldt liderou parte dos seus filhos a Faingard, deixando Draglon sob o domínio de seu filho mais velho, Vlakvan. E eles foram chamados pelos elfos de draglonath, "aqueles que vêm de Draglon", o que tornou-se o termo "dragão" na língua comum. Assim iniciou-se a Primeira Era de Faingard, a Era do Equilíbrio, e ela perdurou por mais de três milênios durante os quais os elfos dominaram o continente de Arkalon e os dragões possuíram o continente de Loriak por direito.

► O Exílio de Drakius

Foi em algum momento do ducentésimo ano do terceiro milênio que o equilíbrio deixou de existir. Os elenden olharam para o alto e viram sombras em meio às nuvens, centenas delas. E quando elas desceram sobre suas cidades na forma de garras e asas, sem aviso ou misericórdia, o fogo e o gelo os abateu. Mas isso era apenas um reflexo do que ocorria no próprio Cosmos, pois os aehlen batalhavam entre si. Drakius, em seu orgulho e poder, almejou para si governar seus irmãos e irmãs, assumir o controle dos nove planos e tornar-se semelhante a Ageoth em poder. Uniram-se a ele todos os deuses obscuros: Derdrak, Zaranor, Iwen, Ahrtus e Winedel. E Drakius teria abatido seus irmãos de surpresa se não fosse a traição de Winedel, que adiantou-se a seus aliados e revelou a Ehrevon o plano de do deus do orgulho. E Ehrevon pôde unir seus irmãos sob sua liderança e seguir ao encontro dos traidores antes que os surpreendessem. Winedel desapareceu. O encontro dos dois grupos deu-se no plano de Yamar, onde reinavam as areias quentes. Tamanho era o poder dos deuses e eles batalham por tanto tempo que toda Yamar tornou-se caótica e desolada, inabitável para qualquer criatura mortal. Mas no fim, Drakius foi derrotado e preso na cratera mais profunda de Yamar, posto sob a vigilância incessante de um guardião criado pela união do poder de todos os deuses que lutaram contra ele. Seu nome era Magok e diz-se que nenhum ser do Cosmos é maior que ele em poder e estatura.

Após o fim da guerra, os deuses que apoiaram Drakius isolaram-se em seus mundos. A maior parte dos dragões de Faingard voltaram para Draglon e os poucos que ficaram no plano central isolaram-se nas montanhas de Arkalon ou de Loriak.

► A Ascensão dos Mortais

E após a queda de Drakius, os deuses finalmente despertaram de seu torpor criacionista. A ligação entre os elenden e seu deus-criador tornou-se tão íntima e constante que os demais deuses sentiram em seu íntimo o anseio por governarem suas próprias raças.

Ehrevon criou então os hiar, os homens, seres equilibrados, inteligentes e criativos, mas especialmente dotados de um traço que seria sua salvação tanto quanto sua perdição: a ambição. Foi esta ambição que os fez crescer e produzir, e foi ela a causa de suas maiores vergonhas. Os homens foram estabelecidos inicialmente no continente de Rivara, onde iniciaram sua civilização.

No profundo das grandes montanhas do Vale Inacessível, no continente élfico de Arkalon, Gorag criou seus filhos, os keravel _ ou anões na língua comum _ filhos da rocha e da terra, artesãos tão devotos às suas artes quanto à defesa de seus lares. Eles desenvolveram suas cidades ocultas do sol, formadas por grandes crateras e escavações colossais.

Nas planícies de Arkalon, onde elfos não habitavam, Morayne gerou os centauros, parte homens, parte cavalos, fortes e ágeis. Dotados de

uma nobreza maior que a de qualquer outra criatura mortal criada pelos deuses, os centauros eram unos com a natureza e, com o tempo, ficaram conhecidos como guerreiros temíveis.

No continente árido de Igstar Zaranor e Rakesh criaram os leokans e os saurians. Os leokans, filhos de Zaranor, eram seres nascidos para a guerra. Seus corpos grandes e ágeis, semelhantes a felinos, lhes davam armas naturais temíveis a qualquer inimigo. Os saurians, por sua vez, eram seres reptilianos, caçadores perfeitos e extremamente devotos a seu deus. E a antiga inimizade que existia entre Zaranor e Rakesh viu-se refletida em seus filhos, que guerrearam uns contra os outros desde o primeiro momento que se encontraram.

Mas alguns deuses preferiram não se envolver na natureza de um mundo que já estava se tornando complexo demais em si mesmo. Winedel retornou ao convívio de seus irmãos, agora como um deus neutro, mas não criou uma raça para si, assim como Ehlean, Morgorath ou Cayla. Mas dentre os que não formaram raças estavam aqueles dispostos a corrompê-las. Aos recantos escuros de Arkalon Ahrtus levou seus filhos, não criados por seu poder, mas corrompidos por ele. Através da chantagem e de mentiras, ele seduziu e usou um rei elfo chamado Cendelen e, por meio dele, pôde corromper e amaldiçoar sua descendência, gerando os elenkori ou elfos noturnos. Eles tornaram-se criaturas amarguradas, amantes da noite, do sangue e da guerra, preenchendo o mundo com caos. Iwen obteve prazer e poder lançando sobre os mortais a mais perturbadora maldição: a da morte-vivente, e a

partir dela tornou-se senhora da noite ao lado de Ahrtus. Derdrak também dedicou sua loucura à corrupção de tudo aquilo que pôde tocar. Animais, árvores, água, terra e ar. O deus da corrupção compôs uma dissonância no equilíbrio do mundo, mas a maior delas sem dúvida foi aquela lançada sobre um clã inteiro de homens bárbaros, violentos e sanguinários, o que acabou por dar origem à raça dos orcs e a uma inimizade lendária contra os homens, que mais tarde cobriu o continente de Rivara com sangue por milênios.

E assim as raças foram ocupando continentes e regiões, crescendo, se desenvolvendo. Com o tempo surgiram as primeiras guerras por territórios, por poder ou simplesmente por inimizade. Guerras estas que preencheram toda a história das primeiras eras até os dias de hoje.

► O Fim da Antiga Era

Arkalon era a terra dos elfos, centauros e anões. Enquanto os anões ocultavam-se dentro de suas montanhas, extraindo seus preciosos minerais e criando suas engenhosas artes, os centauros dedicavam-se unicamente às suas sociedades. Os elfos por sua vez eram os seres mais desenvolvidos de Faingard, tanto socialmente como magicamente. Seus sacerdotes previram o evento que chamaram de Catástrofe e prepararam uma grandiosa magia para impedir que o continente fosse submerso. Quando as águas da Grande Maré começaram a subir, encontraram onda inimigas, tão grandiosas quanto elas, lançadas em direção oposta para contê-las. Dizem que tal magia foi realizada pela união do poder de

magos e elementalistas, centenas deles. O choque das águas fez tremer o mundo, segundo alguns, mas o continente foi salvo no fim. Foi então que chegaram os humanos e os orcs. Eles vieram com centenas de barcos e aportaram em lugares distantes uns dos outros. Ali nascia a Terceira Era, a Era da Catástrofe como ficou conhecida. Humanos e orcs precisaram começar suas civilizações do zero, mas nada podia deter sua vontade de sobreviver. Por mais de 1.300 anos eles cresceram em força e número e tornaram-se muito mais representativos que todas as outras raças de Arkalon.

‡ A Era dos Magos ‡

O domínio humano que existe hoje sobre Arkalon não aconteceu naturalmente. Houve uma origem, uma força motriz desconhecida por muitos, que instigou nos homens uma chama que jamais se apaga em seus corações: a ganância. Foi o Império dos humanos que iniciou a famosa *Marcha da Conquista*, o evento que deu início à guerra e devastou as raças que ainda habitavam o continente. Isso ocorreu no ano 1.349 da Terceira Era de um tempo que ainda não havia se tornado antigo. A mão do imperador movia seus exércitos, mas havia quem movesse a mão do imperador. A Ordem Arcana, uma organização de poderosos magos humanos, conseguiu transformar o rei da cidade-capital de Aloderan em uma marionete através de seu próprio conselheiro, Eleoth Du'mae. O então regente, Emeric Marden, começou incitando a guerra dentro do próprio reino humano de Ihriun em 1.328. As forças de Aloderan, que superavam em muito as de

qualquer outra cidade, marcharam pelas terras vizinhas acumulando muitos inimigos e ainda mais aliados sob a promessa da formação de um reino unido e próspero pelo bem da raça humana. As constantes incursões de orcs bárbaros de Oreand que saqueavam e tomavam terras nas fronteiras do reino foi um dos principais motivos pelo qual muitos senhores curvaram-se ante o estandarte de Marden. Ao final de longos e sangrentos doze anos, após obter o apoio da maior parte dos governantes de Ihriun, Marden fundou o Império, a organização que governaria os humanos e regeria as leis de seu novo reino.

Sob a sombra da Ordem Arcana, o Império cresceu leproso. O imperador detinha a autoridade, mas eram os arquimagos da ordem quem puxavam as cordas desde as sombras. Eles observavam tudo e nada fugia de seu controle. Com o tempo, Ihriun não foi suficiente para o tamanho de sua ganância. O Império passou a desejar dominar tudo aquilo que podia enxergar além de suas fronteiras. Primeiro o reino de Ahlen, depois a Ilha dos Centauros, ao sul. Então veio a conquista de Oreand e por fim Ulohk. Argarad, no norte gelado e selvagem, era o único reino indesejado, pois não havia nele riquezas ou civilizações conhecidas. No fim, os arquimagos não queriam apenas o controle de um reino ou de uma raça, eles queriam colocar a raça humana acima de todas as outras e ter o controle de Arkalon em suas mãos. Eles ambicionavam uma nova era livre dos conflitos raciais do passado, livre de guerras e mortes. Para isso, no entanto, os humanos teriam que ser soberanos... e foi exatamente isso que eles buscaram.

Já se passaram 250 anos desde que foi anunciada a conquista de Gandhull, a capital dos orcs de Ulohk. Desde então muitas coisas mudaram. A paz e a prosperidade um dia prometidas tornaram-se uma quimera, um sonho inalcançável. Em seu lugar passaram a reinar a opressão e a magia, muitas vezes apoiada pelo aço da corrupção. A magia tornou-se a força mais poderosa de Arkalon, concedendo respeito a todos aqueles que obtinham o seu domínio. Uma nova era teve início, a Era Imperial, forjada sob uma falsa paz. O Império passou a governar os homens e os reinos com mãos-de-ferro, através de um absolutismo opressor e despótico regido pelos arquimagos arcanos. Tal influência dos magos sobre a política Imperial acabou popularizando, com o tempo, o termo Era dos Magos ao invés de Era Imperial. Apesar e todos os relatos oficiais ainda conterem a descrição “E.I.” alguns escritores livres ousam datar suas obras com “E.M.”.

Com o tempo, as três eras vividas até então foram esquecidas e nomeadas simplesmente como “Antiga Era”, pois segundo os novos regentes do mundo, aqueles tempos deveriam ser apagados da história. A verdadeira história dos homens teria início a partir desta era que nascia.

‡ A Marcha da Conquista ‡

A Marcha da Conquista foi sem dúvida o evento mais importante da história recente de Faingard e do continente de Arkalon. Muitos o vêem como o grandioso marco da conquista humana sobre o continente e como um símbolo da

superioridade dos homens diante de outras raças. Muitos outros, porém, envergonham-se e encaram o evento como o ato mais abominável e cruel já cometido por uma raça em toda a história conhecida.

Tudo teve início no ano de 1.340 da Terceira Era, quando Emeric Marden finalmente fundou o Império dos homens. O então imperador era um grande guerreiro, mas sua mente era fraca e ele acabou cedendo às manipulações de seu real conselheiro, o arquimago Eleoth Du'Mae. A Ordem Arcana, através de Du'Mae, desejava expandir seu poder. Mais que isso, desejava usurpar os lendários conhecimentos mágicos dominados pelos elfos reais de Ahlen. Mas só havia uma maneira de conseguir isso e era arriscada demais. Os elfos eram poderosos e não poderiam ser desafiados de forma tão direta. Seria preciso esperar em silêncio até a melhor oportunidade para subjugá-los e essa oportunidade acabou surgindo mais cedo que qualquer um deles podia imaginar.

Foi um conflito entre elfos reais e noturnos, em 1.343, que deu a Marden e à Ordem Arcana a oportunidade perfeita de realizarem a Marcha. Um confronto de maior expressão acabou por romper a fronteira de Ihriun e causar enormes danos a uma vila chamada Luz D'Alva. Muitas dezenas de pessoas inocentes foram mortas naquele dia e isso foi o suficiente para que Marden encarasse o fato como uma declaração de guerra. Com cerca de dez mil homens, ele invadiu o reino élfico. As mortes humanas que seguiram esta invasão inflamaram ainda mais as tropas imperiais e agravaram as relações entre as raças.

Isso rendeu um acréscimo de alistamentos que praticamente dobrou as forças dos exércitos imperiais. Os elfos reais tentaram uma trégua com os elfos noturnos, mas a rivalidade de ambas as raças era grande demais para que isso fosse possível. A invasão a Ahlen durou longos, intensos e sangrentos quatro anos, ao fim dos quais um soldado agitou o estandarte imperial no topo de Ilydian-Vélon, proclamando a vitória sobre aquela que era considerada a raça mais poderosa do continente, mas que devido ao seu número muito reduzido em relação ao dos humanos, pereceu. Apesar de todos os sacrifícios e mortes que ocorreram, os elfos acabaram destruindo ou escondendo todos os registros e relíquias que poderiam vir a ser usados pela Ordem Arcana para que ela se apossasse de seus conhecimentos.

Mas Marden e os arquimagos não estavam satisfeitos. Já que algo tão grandioso tinha sido começado, não havia por quê interromper o avanço dos homens. O falso discurso agora era que raças aliadas aos elfos reais estavam forjando alianças para fazer uma retaliação. Dali mesmo, os exércitos partiram para a Ilha dos Centauros e invadiram a floresta de Eloryen. Os centauros certamente foram dizimados, porém há divergências de opiniões no que se refere aos elfos selvagens. A história oficial do Império afirma que sete mil soldados invadiram a floresta e dizimaram com todos os elfos selvagens, queimando sua cidade-mãe, Yelenor. Nenhum deles no entanto foi capaz de identificar no mapa onde ficava a cidade e os relatos da batalha tiveram versões desconexas. Dos sete mil homens

que entraram em Eloryen, apenas três mil retornaram. Outros mil homens foram perdidos nas batalhas que ocorreram na Ilha dos Centauros. Isso requereu mais um ano de guerra da parte dos humanos. Dos vinte mil homens com os quais Marden contava, agora restavam pouco mais de doze mil. E foi com eles, apenas seis meses depois, que ele decidiu invadir Oreand. As tribos de orcs que viviam ali já disputavam há muito tempo o território com tribos bárbaras de humanos. Essas tribos foram então recrutadas com a oferta de que o reino seria dado a elas se os orcs fossem expulsos dali. Assim, mais de quatro mil homens de diferentes tribos uniram-se a Marden e de tribo em tribo os orcs de Oreand foram dizimados ao longo de quase três anos. Dali, os exércitos imperiais partiram para as Montanhas Negras, onde uma falsa aliança foi forjada com Ogwen, o rei anão de Kergrim. Diz a história que Marden apresentou-se a Ogwen com apenas mil homens, dizendo que eles eram os únicos sobreviventes da longa guerra contra os orcs de Oreand. Isolado e mal informado, Ogwen acreditou em Marden e abriu os portões de sua cidade acreditando que suas forças poderiam conter mil homens caso isso fosse necessário. Quando os portões foram abertos, porém, Marden e seus mil soldados sacaram suas espadas e mantiveram a grande passagem aberta enquanto seu real exército, com mais de dez mil soldados, corria da base da montanha para a invasão de Kergrim. Naquele dia Ogwen caiu e com ele toda uma cidade. As outras cidades anãs, conhecendo a traição de Marden, selaram suas portas, algumas de forma definitiva, para que a ambição dos homens jamais os alcançasse. O imperador foi imediatamente para o

sul, para suprimir algumas rebeliões anãs que estavam acontecendo em Kallem-Kor. Desde a conquista de Kergrim até o retorno a Verelin, oito meses se passaram.

Agora era o momento final do triunfo de Marden e do Império. Os elfos já estavam extintos, exceto pelos poucos elfos noturnos que fugiram para o subsolo e nunca mais foram vistos. Os anões isolaram-se dentro de suas cidades, negando a si mesmos a esperança de impedir que Arkalon fosse totalmente dominada pelos homens. Os orcs de Oreand tinham sido dizimados, mas ainda havia os orcs de Ulohk. Eles eram poderosos e tinham a maior frota naval conhecida de todo o continente. Marden precisaria de muito mais que homens e navios para conquistar Ulohk. Foi então que um grupo especial de vinte experientes mercenários, magos e aventureiros foi enviado ao sul de Argarad numa jornada perigosa e, segundo alguns, suicida. Um poderoso mago elfo, tomado como prisioneiro em Asvaloth, revelou o então paradeiro de Melianseviak, rainha de todos os dragões de Faingard. Uma montanha nebulosa ao sul de Argarad era o seu refúgio. E foi a ela que Marden recorreu. O próprio arquimago Du'Mae estava entre os vinte que foram à procura de Melianseviak e, quando eles a acharam, uma terrível batalha se travou. Mais da metade do grupo foi morto, mas Du'Mae era muito poderoso e conseguiu com a ajuda de alguns outros magos prender a rainha dos dragões. No fim, o arquimago propôs um acordo a ela. Sua vida seria poupada e os dragões seriam deixados em paz para sempre se ela auxiliasse o Império na conquista de Ulohk. Em troca de sua vida,

Melianseviak aceitou o pacto e convocou outros três dragões para a batalha. Seus nomes eram Vlakvan, Urumalark e Glam-kravian. Foi então que todas as frotas imperiais partiram de Mekhel e Alva enquanto outra parte dos exércitos iniciava uma marcha de meses até a costa leste de Oreand. As tropas imperiais reuniram-se em Erule e dali seguiram por mar para uma das batalhas mais duras e sangrentas das quais já se ouviu falar. Praticamente metade das forças imperiais foram perdidas nas águas do Mar do Leste. Os relatos de guerra citam de forma impressionante a maneira como os dragões sobrevoavam a cidade e a castigavam com fogo e gelo. "Eles descem como relâmpagos do céu e não há quem escape do fogo que lançam de suas bocas" relatou um escriba. Ao fim de muitos dias de cerco intenso, Gandhull foi conquistada e os dragões retornaram para o norte, nunca mais sendo vistos. Era o ponto final de um parágrafo negro da história de Faingard.

‡ O Império ‡

Durante a Antiga Era não havia o Império. A raça humana dominava o reino de Ihriun e dividia-se em cidades e províncias, cada qual regida por um lorde ou entidade política superior. O surgimento do Império deu-se próximo ao final da Terceira Era, em 1.340, quando o então regente de Aloderan, Emeric Marden, unificou as províncias de Ihriun. A função do Império, logo em sua criação, era simples: governar e organizar os homens na construção e reestruturação de sua civilização, uma vez que uma recém-vencida guerra contra os orcs devastou diversas cidades

fronteiriças com Oreand. Outro foco era a formação de uma força militar independente, instituída pela união de várias províncias afim de estabelecer defesas fortes contra seus vizinhos hostis e ameaças futuras.

O primeiro imperador a sentar-se no trono foi o próprio Emeric Marden, o qual deu origem à linhagem de imperadores Marden, que manteve o poder pelos próximos 122 anos. Foram anos conturbados, com traições e conflitos políticos intensos até que tudo se estabilizasse como era devido. A linhagem real foi finalmente mudada em 123, quando uma guerra civil instalou-se em Ihriun e seu atual rei, Ivo Ehdrio Marden, o reimendigo, caiu diante dos rebeldes. Foi então que Gloryn Brendel, o líder rebelde, sentou-se no trono. Como era esperado de um rebelde com bom senso de liderança e sem conhecimento político, Brendel criou uma nova forma de governo, na qual os reis seriam eleitos através do voto de uma assembleia com representantes de todas as classes sociais presentes no reino. A ideologia por trás deste costume foi nobre e apesar de ter sido aprovada pelo povo, tornou-se totalmente teórica após algumas décadas. A assembleia tornou-se o Alto Conselho de Verelin, que passou a ser nada mais que um antro de corrupção, como era esperado pelos mais astutos pensadores da época. Apesar da nova forma de eleição continuar viva, a política imperial tornou-se tão manchada quando a lâmina de um assassino. Ainda assim, por conveniência e costume, o Conselho manteve-se de pé até os dias atuais como um símbolo de liberdade e da força popular.

Gloryn Brendel foi assassinado após quatorze anos de reinado. O Alto Conselho escolheu seu filho, Kain, para sucedê-lo. Kain Brendel casou-se com Kalena Doran, uma meio-elfa que muitos rumorejam até os dias de hoje ter sido uma bruxa de imenso poder. A história diz que Kalena apaixonou-se por um jovem capitão da guarda-real depois de ter seu primeiro filho, Eliah. De uma noite de traição nasceu Alron, a "criança com os olhos vivos". Kain não soube disso por muitos anos de forma que criou ambos como se fossem seus filhos. Quando Eliah completou dezesseis anos, chegou às mãos do imperador uma carta contando da traição de sua esposa. Segundo dizem, a notícia veio através de um espião imperial. Kain amava sua esposa e também a Alron, mas não podia conviver com eles conhecendo aqueles fatos. O capitão da guarda-real foi decapitado naquele mesmo dia. Kalena e seu filho foram exilados de Verelin sob o manto da noite, sem que ninguém tomasse conhecimento. O imperador os deu como mortos diante de todo o continente.

Eliah assumiu o trono em 149, aos vinte e sete anos, quando uma doença impossibilitou o imperador de continuar governando. O Alto Conselho não interferiu, pois o imperador ainda estava vivo e eles acreditavam que a substituição no trono seria provisória. Eliah foi um regente honrado e justo, mas não governou por muito tempo, sendo assassinado apenas quatro anos após ter sido coroado, dois meses após a morte de Kain. Para substituí-lo, o Alto Conselho elegeu Arthur Lenabel, um nobre de grande conceito e influência dentro da assembleia popular.

Lenabel governou por extensos vinte e oito anos e foi então substituído por Vincent Cirx em 181. O império manteve-se nas mãos de Cirx até 198, quando Vincent tombou a cabeça sobre sua mesa de jantar vítima de envenenamento. Muitos dizem que foram seus próprios servos que o envenenaram devido à sua forma autoritária e desumana de agir. Foi então que Cláudius Nehri subiu ao trono imperial para ser uma das figuras de maior prestígio da história de Ihriun. Cláudius tinha carisma e, mais importante, tinha dom para a política. Sabia conduzir os interesses do povo juntamente com os da nobreza e, segundo contam, a própria Ordem Arcana era pega em seus jogos de poder. Foram longos trinta e cinco anos de regência até que uma doença acabasse com o caminho de Cláudius. Devido à sua lendária campanha governamental, seu filho, que levava sobre si a responsabilidade de ter o mesmo nome que o pai, foi eleito pelo Alto Conselho como sucessor do trono. Cláudius Nehri II está há dezoito anos sentando-se no trono e, apesar de não alegrar seus aliados tão bem quanto o pai, ainda está em aprovação geral, principalmente por conta da campanha de guerra que está erguendo para combater um levantamento rebelde que cresce cada dia mais forte no norte.

‡ A Ordem Arcana ‡

A criação da Ordem Arcana data desde meados da Segunda Era, quando um grupo de poderosos magos eremitas foi convocado pelo principal regente dos reinos humanos para o auxiliarem no combate contra um poderoso espectro-mago chamado Varkhen, que assolava o leste do

continente de Rivara. Quando derrotaram o espectro, os magos contaram com a gratidão e o respeito do rei, que cedeu a eles uma grande torre onde poderiam desenvolver seus conhecimentos. Com o passar dos anos, os magos começaram a servir ao rei como conselheiros e com isso ganharam cada vez mais poder e influência política até que este mesmo rei fosse impelido a ampliar suas fronteiras e unificar as terras dos homens. Era um fato que se repetiria muito tempo depois, num continente diferente, com um rei diferente.

Quando veio a Catástrofe, os magos puderam prevê-la, mas não possuíam o poder para contê-la. Foi devido a eles que os homens conseguiram resistir à Grande Maré e chegarem a Arkalon. Isso fez com que a Ordem Arcana se tornasse a primeira organização oficial dos homens em Arkalon, antecedendo o mesmíssimo império. Acostumados às manipulações políticas e ao controle, eles estabeleceram-se juntamente ao rei, numa ilha _ hoje a oeste de Aloderan _, onde iniciaram a construção de uma nova torre anos depois.

Antes da formação do Império, a Ordem Arcana era responsável por controlar a magia dentro das fronteiras de Ihriun. Depois da Marcha da Conquista, quando Marden tornou-se imperador e todo o continente ficou sob sua autoridade, o poder dos magos também cresceu. Eles convenceram o imperador de que era preciso proibir o uso da magia sem controle e tiveram dele a aprovação para agirem da forma que fosse preciso para fazer isso acontecer. Assim iniciou-se a opressão dos magos. Druidas, elementalistas e

todos os que praticavam magia sem licença foram caçados como pragas pelas tropas imperiais que tinham sido colocadas sob o comando da Ordem. Como forma de identificar seus adeptos, os magos criaram uma tatuagem arcana secreta, com a qual marcaram seus colegiados e cujas palavras de poder são guardadas sob o mais absoluto sigilo.

Se a opressão dos magos tivesse permanecido apenas sobre outros manipuladores da mágicka, tudo seria mais simples, porém não foi assim. Os magos sempre se consideraram indivíduos superiores a todos aqueles que não conhecem ou não podem manipular a mágicka. Essa altivez acabou refletindo de forma bastante notória na política imperial. O Império passou a governar para os poderosos enquanto a população menos favorecida passou a lutar pela sobrevivência. Basicamente criou-se uma divisão social binária, onde de um lado vivem os grandes e todo o resto é quase totalmente ignorado.

Atualmente, a Ordem é regida por um grupo de cinco arquiagos conhecido simplesmente como *O Círculo dos Cinco*. Nenhum outro mago além deles detém legitimamente o título de *arquiago*. Dos cinco, o mais atuante e presente na política imperial sem dúvida é o arquiago Galdav Malain.

‡ Os Brancos ‡

São chamados de *Brancos* os sacerdotes da Doutrina, a religião mais forte e presente no Império. O nome dá-se a seus mantos tradicionalmente brancos. Por incrível que possa

parecer, eles acabaram se tornando os maiores incômodos para a Ordem Arcana e para o próprio imperador. Isso deve-se ao fato de pregarem uma fé diferente daquela vivida e executada pelo Império e pelos magos.

Os líderes da Doutrina e seus sacerdotes, defendem uma sociedade não igualitária, mas justa, onde o governo atenda a necessidade dos mais pobres e não haja uma divisão tão rústica e contrastante entre os poderosos e os miseráveis. Tal divisão assemelha-se muito com o que é apregoado pelo caminho do Caos.

Apesar de incômodos, o Império e a Ordem Arcana consideram os Brancos necessários na sociedade atual, pois de uma forma ou de outra eles detêm os impulsos do povo ao ajudarem os pobres e carentes, ensinam a eles que os deuses protegem seus governantes e que as revoltas são vistas como transgressão. Muitos adeptos da Doutrina, principalmente cavaleiros e líderes experientes de menor expressão, reprovam a atual postura de suas ordens, acreditando que ela presta um favor ao Império quando sua face para ele é de reprovação. Outros estão tão cegos pelo seu fanatismo que temem se quer questionar os ensinamentos de seus líderes e conselheiros.

⚡ Os Conflitos em Arkalon ⚡

A Era dos Magos é relativamente recente, assim como o Império, se comparados aos milhares e milhares de anos pelos quais Faingard já passou. Isso acarreta numa política ainda em construção e conflitos intermináveis num poder ainda não totalmente definido.

▶ A Guerra Civil

Há cerca de dois anos, um grupo inominado de supostos bárbaros começou a "atacar" alguns vilarejos do norte de Oreand. Curiosamente, as vilas não eram saqueadas ou queimadas. Apenas as tropas imperiais ou forças bárbaras eram mortas no processo. Com o tempo, as atividades do grupo foram para o oeste, onde eles atacaram Iridium e conseguiram invadir Kergrim, tomando a cidade por alguns meses e depois abandonando-a sem mais.

Uma audaciosa carta chegou então às mãos do imperador Claudius II, uma carta escrita por um homem que dizia se chamar Kaleg e se auto proclamava emissário de uma rebelião contra a opressão do Império e dos magos. Na carta, Kaleg dizia:

"Os ventos de outrora se calaram. Raças caíram e civilizações desapareceram sob o aço da opressão. O mundo já não é como antes. Antes havia guerras, sim, havia sangue. Hoje, porém, há algo ainda pior: covardia, temor e omissão. Mas enquanto a voz dos magos clamar por correntes no oeste, a nossa voz bradará no norte, gritando aos quatro ventos que nós não nos ajoelharemos, nós lutaremos como nunca sob o estandarte da liberdade. E nós a conquistaremos, seja com sangue, magia ou aço!"

A partir deste momento, o imperador soube o que estava enfrentando. Espiões e grupos de busca foram enviados a Oreand para descobrir onde era a base rebelde, porém isso nunca foi descoberto. Tudo que se soube é que centenas ou talvez milhares de pessoas estavam migrando para o norte a fim de se unirem aos rebeldes. Segundo

diziam os rumores, bastaria perder-se na imensidão branca de Argarad e eles o encontrariam. O imperador tentou organizar um cerco à fronteira entre Oreand e Argarad para impedir a passagem de pessoas pela fronteira nos dois sentidos, porém os bárbaros tornaram esta tarefa bastante difícil. Como última medida para impedir os agora denominados *Rebeldes* de continuarem ameaçando a soberania imperial, Claudius convocou uma reunião com seus principais líderes políticos para a execução de uma nova Marcha, desta vez rumo ao norte, enquanto seus espiões tentam desesperadamente localizar a base de Kaleg.

▶ Magos e Brancos

Este é um conflito bastante particular das capitais, mas que acaba se estendendo às cidades menores e até mesmo vilas. Como já foi citado, os Brancos acreditam piamente que o tipo de política adotada pelo Império, sob clara influência da Ordem Arcana, segue conceitos errôneos de regência social. Na prática, trata-se simplesmente de uma disputa entre dois caminhos.

Por mais que os magos não assumam isso abertamente, há claros indícios de que a Ordem Arcana segue preceitos fundamentais do caminho do Caos, que apregoa a divisão do mundo entre duas classes, uma dominante e outra dominada. Talvez o orgulho dos magos e de muitos políticos do império os guie para esse caminho de forma involuntária... ou talvez seja algo mais consciente. No fim, o grande problema que os Brancos precisam superar é o fardo de serem a religião mais famosa e presente em todos os reinos de

Arkalon quando seus próprios governantes e superiores seguem um caminho totalmente oposto. Até o momento, esta desconfortável situação tem sido abafada e por vezes superada pelos Brancos, porém fica bastante claro que isso está se aproximando de um limite extremo de diplomacia. Não se sabe até onde a flexibilidade da Doutrina e do Templo do Sol poderá chegar. Alguns acreditam que o atual Avel, Valard Menael, não se opõe abertamente ao imperador por medo de que as consequências possam ser rigorosas. Em contrapartida, cada vez mais membros do conselho do Templo têm exigido uma tomada de postura por parte do Avel.

► Magos, Druidas e Elementalistas

Desde o início da Terceira Era essa realidade já era triste para os xamãs bárbaros e também para aqueles que por um capricho dos deuses nasceram com o dom de manipular os elementos. Assim como a ambição dos magos da Ordem os levou a colocar todo o Império contra os elfos reais, isso ocorreu muito antes com os druidas e elementalistas. A perseguição nunca teve um motivo real ou pelo menos justificável para acontecer. Os xamãs são guias de suas próprias comunidades ou, quando não, caminham como eremitas pelas florestas e bosques. Os elementalistas podem vir de qualquer lugar, desde de uma família de camponeses até do mais nobre sangue, mas ainda assim são igualmente vitimados pelo preconceito. Nenhum dos dois grupos possui uma ordem, uma organização ou mesmo já cometeu algum ato contra a soberania da Ordem Arcana, mas ainda assim a perseguição

existe. A explicação mais racional para isso está relacionada com um mal bastante conhecido dos magos da Ordem: sua ambição. Acredita-se que eles capturam estes indivíduos para tentarem de alguma forma usurpar suas capacidades ou ao menos encontrar um modo de estudá-las. E enquanto isso não é obtido, eles sempre buscarão oprimi-los ao invés de entendê-los.

► O Culto da Escama Negra

Por muito tempo não se ouviu falar sobre o Culto da Escama Negra. Por mais de mil e quinhentos anos, para ser mais preciso. Este era o antigo culto ao deus Drakius, muito comum mesmo depois de seu exílio. Logo após a Grande Maré, o culto foi praticamente extinto. Nos últimos tempos, porém, rumores espalham-se como o vento pelos reinos informando que estranhos sacerdotes têm sido vistos vagando pelas florestas sombrias e ermos pantanosos, levando sobre suas faces marcas estranhas e serpentinadas. Alguns rumorejam até mesmo terem ouvido o nome proibido do antigo deus ser pronunciado em suas preces e ritos ocultos. Isso tem gerado um alerta para as autoridades, principalmente para os cavaleiros da Ordem da Luz, que já iniciaram patrulhas nos locais denunciados para averiguar indícios que possam levar ao tal culto.

► Bárbaros e Nobres

Não é novidade que os bárbaros sempre foram um incômodo para todos os habitantes mais

"civilizados" do Império, nos últimos meses porém há ocorrido um estranho deslocamento de grupos bárbaros de Oreand para o norte de Lísea. Geralmente são grupos peregrinos, que não montam acampamento por muito tempo no mesmo lugar, mas têm causado problemas com tropas do Império pelas estradas e roubado alguns carregamentos das minas ocidentais. Isso tem gerado uma demanda dos nobres por ações do rei de Lísea, ações estas que ainda não ocorreram. Não se sabe o motivo dos bárbaros estarem avançando tanto para o ocidente, mas tudo que importa ao Império é que eles estão sendo incômodos e isso já basta como motivo para agir.

‡ Deuses e Religiões ‡

Os deuses já tiveram seu tempo de glória neste mundo. Hoje, não mais. As histórias da Antiga Era os citam como sendo os detentores do equilíbrio de um universo incomensurável chamado Cosmos. Sua origem, segundo as lendas élficas mais antigas, teria se dado através do autossacrifício de um deus maior conhecido apenas como Ageoth, o qual teria repartido sua própria essência existencial para manter o equilíbrio dos mundos criados por seu poder. Cada fragmento de sua essência teria assumido então uma personalidade própria e herdado parte de sua força, tornando-se uma divindade tal qual são conhecidas hoje. Tal fé foi grandemente propagada e vivida pelas raças dos tempos antigos. Hoje, porém, os deuses perderam grande parte de sua influência e autoridade.

As curtas gerações da raça humana dificultam a permanência de certas tradições em sua cultura. Sendo assim, os homens se afastaram dos deuses e os deuses se afastaram de Arkalon. Ainda há alguns clérigos e sacerdotes que conseguem o favor de seus senhores e podem canalizar seus poderes através de seus corpos, de suas armas ou de suas preces, mas mesmo estes têm se tornado mais raros a cada dia. Muitos julgam que a falta do governo divino sobre os homens é a causa de sua civilização estar em decadência e opressão, pois como se sabe, grande parte dos magos, apesar de serem crentes nos deuses, desprezam seu auxílio. Outros afirmam que, se os deuses retomarem seu poder antigo, o caos vai se apoderar do mundo. Entre crenças populares e boatos, o povo permanece clamando e realizando suas preces, mas sem jamais se comprometer verdadeiramente com as causas dos deuses por medo de que sua devoção os fortaleça e os dê poder suficiente para castigá-los pelos pecados do passado.

► A natureza dos Deuses

Todos os relatos históricos que citam o contato de mortais com entidades divinas os descrevem de diferentes formas. Registros de contatos com o mesmo deus chegam a descrevê-lo de quatro ou cinco maneiras distintas. Isso levou as religiões a assumirem que os deuses não possuem uma forma física definida. Eles são seres cuja essência existencial é puramente etérea. Muitos eruditos concordam que, se eles realmente possuem uma aparência original, ela seria como uma fonte de luz indefinida e disforme. Sendo assim, um deus pode apresentar-se a um mortal de formas tão

extravagantes como comuns. Poderia ser uma criatura mitológica assim como um estranho viajante dos caminhos dos reinos.

► As Religiões e a Devoção dos Mortais

O que se propaga de geração a geração desde os tempos antigos é que os deuses conhecidos sempre estiveram divididos entre si, digladiando-se pela devoção dos mortais. A devoção é algo que fortalece um deus. Quanto mais venerado ele é, mais poder possui. Muitos creem que os próprios deuses não conheciam os efeitos que a adoração dos mortais poderia ter sobre seus poderes. Uma vez que isso foi descoberto, iniciou-se aquilo que se conhece como a Guerra Divina. Tal conflito pode ser resumido como uma guerra que cada deus trava com seus semelhantes para estar mais presente nas lembranças e nas preces dos homens, fortalecendo-se com elas. No passado, isso fez com que cada um deles criasse sua própria religião e pregasse sua doutrina particular. Alguns recompensavam seus seguidores pelos bons atos que praticavam, outros, por ações bárbaras e caóticas. Cada deus regia seus seguidores conforme sua própria natureza. Aqueles que eram menos venerados, principalmente os deuses do caos, recorriam a sacrifícios, que por algum motivo valiam mais que a simples devoção. Tal forma de culto, conhecida hoje como *Religião Ancestral*, perdurou aproximadamente até o fim da Terceira Era, quando as reformas políticas também incidiram na concordância de que o Império precisava de uma religião oficial para unificar seus domínios sob uma mesma fé. Foi quando surgiu a Doutrina. Sua formação fez com que a devoção

dos mortais se dividiu-se de forma mais simples, fortalecendo não apenas a um único deus mas a vários deles através de um culto coletivo. Ainda que a devoção individual tenha sido mantida na prática e que ainda haja culturas que praticam a Religião Ancestral, a Doutrina serviu para unificar templos, costumes, ensinamentos e até mesmo para forjar alianças políticas e religiosas entre reinos e ordens. A própria Doutrina, com o tempo, acabou classificando outras duas religiões: o Caminho Cinzento e o Caminho do Caos, que apesar de serem oficialmente reconhecidas, não praticam a forma coletiva de culto pregado pela Doutrina. Os cinzentos e os adeptos do Caos permanecem venerando seus deuses particulares ou, quando não, veneram outros deuses apenas por desejo ou interesse.

► O Reino Imortal

Talvez o ponto de maior convergência entre as religiões Nova e Ancestral é o que tange aos reinos imortais e o destino das almas dos mortais. Ambas as tradições pregam que há um lugar no universo cuja estrutura, energia e forma são totalmente etéreos. Este lugar é conhecido como *Kamlend*, o Reino Imortal. Segundo as tradições, cada deus possui um domínio em Kamlend, que seria como uma espécie de sub-reino, regido pela sua natureza e vontade. Os habitantes destes sub-reinos são os mortais que os serviram bem em vida e adquiriram deles suas recompensas. Para chegar até eles, no entanto, todo mortal deve passar pelos domínios de Morgorath, o deus da morte. Ali, cada alma passará por um teste particular para provar seu valor ao deus que

venera. Aqueles que passam pelo teste podem finalmente passar pelo *Glawderad*, o portão do Reino Imortal. Quando a alma não passa no teste ou é considerada indigna, ela fica presa no segundo reino de Morgorath, o *Vorten*, um lugar entre o mundo mortal e o imortal. Diz-se que o *Vorten* é uma imitação macabra do mundo real, mais obscuro e bem mais agonizante. Muitas almas permanecem lá por eras, presas à dúvida ou cegas por sentimentos que não as permitem encontrar a chave para a salvação. Seja como for, uma vez neste lugar, a alma precisará encontrar uma forma de alcançar o *Glawderad* novamente ou estará condenada a vagar pela eternidade no vazio cinzento. Muitas lendas e histórias narram como é o *Vorten* e de que forma pode-se chegar ao *Glawderad* a partir dele, porém os sacerdotes de Morgorath afirmam que tais boatos não passam de especulações de mentes perturbadas. Também é de conhecimento geral que as artes necromânticas permitem que a barreira entre o *Vorten* e o mundo mortal seja quebrada, capturando almas em busca do descanso eterno para prendê-las novamente a um mundo ao qual elas não pertencem mais. É por isso que Morgorath abomina esta escola mágica e seus sacerdotes a combatem como principal missão de suas vidas.

► O Panteão

- **Érevon:** é o deus do fogo e do sol. É considerado um deus justo e inflexível em seus princípios. Também ostenta o poder de líder da Doutrina Branca.

- **Ehlean:** é a deusa das águas. Diz-se que é uma divindade benevolente e sábia, que preza pela preservação da vida e principalmente pela conservação da pureza das criaturas.

- **Gorag:** este deus é conhecido por sua força e inclinação às batalhas. Gorag é o deus da terra, das rochas e das montanhas. As antigas lendas dizem que ele foi muito venerado pela raça anã e era conhecido por eles como *Khar-Gorag*. Este deus é muito famoso por valorizar a honra acima de tudo, principalmente em meio às batalhas, e por isso não é raro que guerreiros e cavaleiros se inclinem perante ele. Seus sacerdotes focam o treinamento bélico tanto quanto a efetuação de suas preces.

- **Morayne:** é o deus dos ventos. É famoso por possuir um temperamento extremamente forte, mesmo sendo considerado bom.

- **Arain:** o “senhor da magia” domina e governa a *Mágicka* que permeia o universo. É uma divindade intelectual e de grande poder, tido por muitos como altivo e orgulhoso devido ao seu pouco vínculo com os mortais. Seu governo sobre a magia é efetuado de forma totalmente neutra.

- **Ártus:** o eterno inimigo de *Érevon* é considerado um deus maligno. Seu domínio sobre as sombras e seu governo sobre a noite ampliam ainda mais sua fama.

- **Rakesh:** é o deus do conhecimento. *Rakesh* é tido como o deus mais inteligente que existe e é comumente venerado por estudiosos e magos como o “senhor da sabedoria”.

- **Zaranor:** o “deus bárbaro”, é um deus-guerreiro que valoriza a força e a brutalidade como armas de superação de seus inimigos. É considerado pela cultura popular como o deus da guerra. Ao contrário de *Gorag*, que valoriza a honra, o que realmente importa para *Zaranor* e seus discípulos é estar de pé e contemplar os cadáveres de seus inimigos estendidos ao chão. Seu temperamento colérico e inclinação ao caos lhe deram a fama de maligno entre os povos.

- **Derdrak:** sem dúvidas, é o mais odiado e o mais caótico de todos os deuses conhecidos. Dizem que durante a Antiga Era, ele tinha por costume amaldiçoar diversas criaturas de diferentes tipos e raças, alterando-as tanto em aparência como em natureza. Este deus é considerado o pai de todos os monstros e aberrações que habitam as terras de *Arkalon*. A malignidade e o caos estão abaixo da linha atingida por ele. Até mesmo *Iwen*, a deusa da morte-vivente, e *Ártus* não se podem comparar. Qualquer indivíduo que faça menção dos ensinamentos deste deus em público, numa sociedade neutra ou organizada, é imediatamente levado a um tribunal.

- **Iwen:** a “dama da morte-vivente”, como é conhecida por seus sacerdotes, é uma divindade maligna, mas ativamente neutra em meio aos conflitos entre seus irmãos. *Iwen* é a deusa-mãe da antiga raça de mortos-vivos, que circulam por *Arkalon* durante as noites geladas e dias nublados desde a Antiga Era e além. A maioria dos outros deuses, principalmente os da Doutrina do Equilíbrio, desprezam-na pelo seu campo de atuação, condenando-a por negar o descanso

eterno a todos aqueles que ergue dos túmulos. Por mais paradoxal que isso possa parecer, seu maior inimigo sempre foi Morgorath, o deus da morte, cujos sacerdotes combatem seus agentes para promover uma passagem adequada às almas dos desafortunados vitimados pelo poder da deusa corrupta.

- **Cayla:** é a “senhora dos bosques”, a “dama da flora”. Segundo as antigas lendas, foi ela quem vinculou sua existência à toda a flora myrniana e passou a governá-la. Afirma-se que Cayla era muito venerada pela raça dos centauros e tornou-se deusa por adoção dos extintos elfos selvagens. Diz-se que é uma deusa bondosa e compassiva, inclinada a ajudar aqueles que preservam a natureza e o equilíbrio. A cultura popular afirma que ela costuma adotar alguns caçadores como seus sacerdotes e que passa a maior parte do tempo em terras myrnianas, agindo sob a aparência de um animal para vigiar os bosques e florestas.

- **Aelyn:** é a governante e protetora de todos os animais que habitam as terras e os mares. É tida como uma deusa neutra em relação aos conflitos divinos, mas não admite que seus domínios sejam invadidos por ele. As antigas lendas afirmam que ela governa sobre alguns guardiões poderosos, instituídos por seu poder para defenderem seus filhos. Os responsáveis por zelar pelas criaturas que caminham sobre a superfície seca de Arkalon são os chamados *arahawks*, lobos gigantes cuja natureza está intimamente vinculada ao poder da deusa. Outro guardião é o lendário *Magok*, um monstro marinho milenar de tamanho colossal, temido pelos próprios deuses, de cujas garras

jamais alguém escapou. Ele é responsável pela guarda de todas as criaturas marinhas. As lendas dizem que Magok habita as maiores profundezas dos mares e só vem à superfície quando convocado por sua deusa-mãe. Sua última aparição, no entanto, deu-se a milhares de anos, o que tornou seu nome uma lenda nos dias de hoje.

- **Winedel:** é um deus excêntrico, muito venerado por foras-da-lei e por indivíduos que vivem à margem da sociedade. Ele é famoso por divertir-se com ações ousadas e inconsequentes dos mortais myrnianos, chegando a protegê-los em algumas circunstâncias de alto risco. Ao mesmo tempo que é tratado como um deus neutro, suas ações tendem a ser rebeldes e caóticas. Em questões de domínio, é considerado o deus guardião de todos os aventureiros, mas popularmente como o deus da sorte.

- **Morgorath:** é o deus da morte. Diferente de Iwen, que domina a morte-vivente, este deus é absolutamente neutro e domina a passagem de todas as criaturas entre suas vidas mundanas e no além. Seu lugar foi conquistado após uma batalha mortal contra o antigo deus da morte, Gáragus, que era considerado um dos deuses mais malignos existentes. O papel de Morgorath é julgar todos aqueles que morrem e decidir quem será enviado aos reinos dos deuses ou ao Vorten para que seja finalmente aceito por sua divindade. Os sacerdotes deste deus dedicam-se a ensinar os mistérios da morte. Além disso, são exímios combatentes de praticantes das artes necromânticas.

- **Drakius:** a cultura popular diz que Drakius era o mais poderoso dos deuses. Sabe-se muito pouco acerca dos domínios deste deus e de suas reais intenções. Diz-se que ele foi o criador da raça dos dragões e antigo governante dos deuses, mas que foi deposto e exilado por um motim de seus irmãos para livrar-se de seu domínio. Seja como for, acredita-se que Drakius está muito distante deste mundo e adorá-lo seria inútil, tanto por sua ausência como por seu desprezo pelos mortais.

⚔ Um Mundo de Magia ⚔

A magia está presente em Arkalon desde tempos imemoriais. Seu uso se dá através de uma energia estranha e misteriosa conhecida apenas como *Mágicka*, a qual serve como um tipo de combustível para a realização de feitos sobrenaturais. O conceito geral acerca da *Mágicka* é que ela é a energia ativa da Essência ou de Aehl, que preenche todas as coisas criadas pelos deuses. Independente disso, pode-se dizer que esta energia está mais presente em Arkalon do que os próprios deuses. Simplesmente tudo é preenchido por ela e pelo seu poder; cada célula, cada organismo vivo e até mesmo as coisas inanimadas estão repletas de *Mágicka*; e quem consegue dominar esta força consegue dominar tudo aquilo que é preenchido por ela.

Antigamente, a magia era vista como algo natural deste mundo, sendo apontada até mesmo como a força usada pelos deuses para criar todas as coisas. Hoje, no entanto, a mente dos homens a considera algo perigoso e terrível devido à Ordem Arcana. A magia deixou de ser vista como uma

força natural para ser vista como algo antinatural e nocivo. Não são poucas as comunidades onde magos são muito mais temidos do que respeitados. Um manipulador de magia é visto na maioria dos reinos como alguém que gosta de brincar com fogo: apesar de ser algo maravilhoso de se ver, sempre há o risco de que algo ao seu redor seja destruído.

► Os Renegados

Teoricamente, o uso da magia é restrito à Ordem Arcana e àqueles que possuem dela uma autorização para praticá-la, o que é representado através de uma tatuagem mágica no braço esquerdo do colegiado. Os que praticam magia sem esta licença são chamados de *magos ilegais* ou *renegados*. Todos aqueles que são presos como magos ilegais geralmente apodrecem nas prisões da Ordem Arcana ou morrem resistindo à sua prisão.

Outra grande dificuldade dos magos no controle da magia ilegal é concernente aos chamados druidas e elementalistas. Os druidas são feiticeiros especializados em magia natural, que em sua maioria vivem isolados na natureza ou provém de tribos bárbaras e passam seus conhecimentos às gerações mais recentes como um legado, não enxergando na Ordem Arcana qualquer autoridade. Já os elementalistas são indivíduos raros que nascem com o dom de manipular magicamente um determinado elemento. Pelo fato de seu dom não necessitar de estudo e sim de prática, isso os deixa à margem do controle da Ordem. Ambas as classes são consideradas

criminosas diante dos arcanos. A caça aos druidas e elementalistas tem sido constante e intensa, mas ainda assim ineficaz até então. E não são apenas estes que sofrem com as caçadas. Muitos magos jovens, com sonhos utópicos de mudança, têm praticado suas artes ocultamente _ ou não _ e desdenhando das leis dos anciões arcanos, ainda que por tempo limitado.

► Tipos de Magia

Nem toda magia é igual na prática, apesar de ser em essência. Todos concordam que, independente do seu tipo, qualquer feitiço é oriundo da Mágicka, no entanto, alguns indivíduos nascem com dons especiais para realizá-los enquanto outros obtém o seu poder através de estudos e exercícios. Há três classes básicas de magia em Arkalon: arcana, natural e elemental. Há quem diga que haja um quarto tipo, que seria a magia divina, praticada por sacerdotes, porém existe uma concordância geral de que os poderes de um sacerdote são como dons concedidos a ele por sua divindade, os quais dependem de sua conduta para serem mantidos. Eles não são obtidos através de um aprendizado ou capacitação inata. Sendo assim, classificam-se como *magia* apenas 3 tipos de feitiços.

- **Magia Arcana:** engloba todos os feitiços que foram criados ou aprendidos através do estudo da manipulação da Mágicka. Diz a história que a arte de manipular esta energia foi ensinada aos elfos reais pelo próprio Arain, quando a raça ainda dava seus primeiros passos em direção à formação de uma civilização. No começo, esta arte era

restrita à raça e era chamada de *Arte Arcana*, ou seja, arte oculta. Não se sabe exatamente como, mas com o passar do tempo os elfos reais deixaram que seus ensinamentos escapassem de seu controle e fossem aprendidos por outras raças, o que gerou uma expansão desta doutrina, outrora secreta. Ainda assim, nenhuma raça jamais conseguiu dominar estas artes como os elfos reais.

- **Magia Elemental:** dizem as lendas que os elementalistas são seres escolhidos pelos deuses com uma missão especial. Se isso é verdade ou não talvez nunca se descubra, mas o fato é que eles já nascem com o dom especial de dominar um dos quatro elementos fundamentais: fogo, água, terra e ar. Geralmente, os dons de um elementalista começam a surgir desde a tenra idade e se desenvolvem com o tempo. Quanto mais velho ou mais experimentado for o elementalista, mais poderosos são seus dons.

- **Magia Natural:** a magia natural, assim como a arcana, é uma arte de manipulação da Mágicka, porém diferente desta, só pode ser praticada por indivíduos que obtenham algum vínculo empático com a natureza ao seu redor. Para obter este laço, no entanto, o indivíduo precisa se preparar mental e espiritualmente ao longo de muito tempo e só então desfrutar daquilo que esta classe de magia pode lhe oferecer. Os praticantes desta arte são chamados de *druidas* e são encontrados geralmente em tribos bárbaras ou peregrinando pelas zonas selvagens do continente como eremitas.

⚡ Viagens e Montarias ⚡

Viajar em Arkalon é uma tarefa arriscada, mas sempre necessária. As cidades ficam distantes umas das outras e isso faz com que aventureiros e comerciantes precisem efetuar grandes travessias sobre terrenos inóspitos e perigosos para conseguirem o que precisam. O meio mais comum de se viajar por este mundo é a cavalo, o animal de montaria mais fácil de ser visto e adquirido. Cavalos saudáveis custam em média 50 peças de ouro e são fiéis o bastante para conduzirem seus mestres aonde querem chegar. Há ainda muitos outros tipos de montarias conhecidas, ainda que um pouco mais raros. Já foram vistos indivíduos montando pégasus, rinocerontes, lobos atroz, águias gigantes e até mesmo os temidos grifos selvagens, mas de todas as montarias, certamente a mais valorizada são os grifos. Essas criaturas, com parte do corpo de felino e parte águia, são ágeis, fortes e fiéis. A maior parte dos grifos é capturada na Ilha de Klavium, entre o Mar da Costa Vermelha e o Mar das Tormentas, e valem fortunas em dinheiro quando vendidos.

Independente de qual montaria se use, qualquer indivíduo correrá riscos durante viagens longas em Arkalon. Não se aconselha realizá-las durante a noite ou em meio às tempestades. Ter um guia ou uma pessoa experiente em trilhas como companhia não é uma má ideia nestas empreitadas.

Outra forma útil de se viajar é através de barcos e navios de transporte. Esta realmente é a melhor



opção para quem quer chegar até cidades litorâneas ou para comerciantes. Os únicos problemas são os piratas que rondam a costa procurando outras embarcações para saquear. Nestes casos, o perigo continua sendo um companheiro inseparável, sempre lembrando a todos que é preciso estar preparado. Uma das viagens mais longas que se pode fazer em Arkalon é a que liga o Porto Ponte a Khevull, custando cerca de 3.000 peças de ouro por pessoa, mas são poucos os insanos que ousam realizá-la. Outras viagens mais curtas variam seus preços entre 5 peças de prata e 50 peças de ouro por pessoa,

dependendo da periculosidade e da distância. Portos piratas costumam fazer as travessias por metade do valor, mas há sempre o risco de não se chegar ao destino inteiro.

⚡ Organizações ⚡

Além das organizações já citadas, como o Império e a Ordem Arcana, existem algumas outras que têm importância histórica, política e cultural acentuada no dia-a-dia dos arkalonianos.

► Os Cavaleiros da Luz

É o braço forte da Doutrina e representa a força do bem em Arkalon. É famosa por ser uma ordem de guerreiros de elite que se dedica ao combate da opressão e do mal no mundo. Eles são os olhos, ouvidos e mãos do Avel, além de servirem muitas vezes como seus guardas pessoais. Sua sede é o Templo do Sol, em Aloderan.

► A Ordem dos Cavaleiros Errantes

Também é uma ordem de cavaleiros, porém não tão fanática quanto aqueles fiéis ao Templo do Sol e com objetivos um pouco diferentes. Os Cavaleiros Errantes fazem um voto de pobreza e castidade quando juram lutar pelo equilíbrio do mundo em concordância com o Caminho Cinzento. Esta luta pode significar combater um grande mal prestes a se espalhar pelo mundo ou impedir a Doutrina de converter a população total dos reinos, por exemplo. Eles são os maiores representantes do Caminho do Equilíbrio em Arkalon. Acredita-se que sua principal sede fique em algum lugar a leste de Lísea, porém eles possuem bases menores espalhadas por muitos lugares do continente, agindo sob uma grande teia de informações e agentes.

► A Mão Negra

É uma ordem secreta de assassinos, muito famosa pelos altos preços que cobra por seus serviços e também por jamais falhar. Não há nobres, criminosos ou eremitas capazes de se

livrar da lâmina da Mão Negra, ao menos é isso que todos comentam. Para contatar com a ordem é preciso chegar aos mais baixos lugares das principais cidades dos reinos. Eles costumam sempre ter um representante nestes lugares, geralmente marcado de forma semelhante aos seus assassinos: com uma mão negra no rosto, gravada com tinta. Rumoreja-se que é impossível achar estes informantes a menos que eles queiram ser achados. A base da ordem fica oculta na parte oeste das Cordilheiras do Sul, em Lísea, mas ninguém além de seus próprios membros sabem como chegar até ela.

► Os Dal'Khai

Se a Mão Negra faz a espinha do mesmíssimo imperador gelar, pronunciar as palavras "Dal'Khai" em voz alta é praticamente um crime no continente. As histórias e lendas dizem que eles assombram os homens desde a Primeira Era. Indivíduos com habilidades sobrenaturais, capazes de se misturar às sombras e converter-se em trevas. Muitos rumorejam até mesmo que são mortos-vivos ou seres imortais. Nunca se soube de onde vieram ou como sobreviveram à Catástrofe. Também nunca se soube de alguém que conseguisse escapar de seus intentos. Ninguém sabe como contatá-los ou qual o real objetivo por trás de suas manipulações. Na verdade, as próprias ações dos Dal'Khai são especulações do sobrenatural, tiradas de antigos relatos de sua existência e de sua forma de agir. Eles são simplesmente fantasmas das sombras, que aparecem e somem onde e quando querem. Aliás,

é isso que as palavras "Dal'Khai" significam no antigo idioma elfo noturno: *Filho das Sombras*.

► Rebeldes

Os Rebeldes estão mais fortes conforme o tempo passa, ainda que eles não sejam mais de um grupo de anarquistas querendo derrubar o Império. A questão é que os rumores sobre um grupo que se opõe à opressão imperial acabaram conquistando a simpatia de um povo subjugado. Isso fez com que muitos, mesmo não assumindo isso abertamente, "lutassem" pelos Rebeldes. Muitos homens, jovens e velhos deixaram para trás o que tinham e caminharam para o norte para oferecerem seus braços à causa. Com o tempo, muitos agentes rebeldes foram enviados às províncias, vilas e cidades para fazerem o recrutamento local de aliados, tornando a causa praticamente onipresente no continente e alarmando o imperador. Logicamente que isso gerou uma hostilidade ainda maior dos exércitos do Império contra a população, mas pela primeira vez em mais de dois séculos, o povo tem a esperança de finalmente desfrutar de um mundo um pouco mais digno e igual. Muitos dizem que Kaleg, o líder rebelde, é Gloryn Brendel renascido e que veio para cumprir o mesmo papel que o líder popular mais famoso da história do Império desempenhou em seus dias. Por muitas vezes o Império tentou infiltrar agentes entre aqueles que eram recrutados pelos rebeldes, mas de alguma forma eles sempre fracassaram. Acredita-se que Kaleg tenha alguma forma mágica de identificar aqueles que se têm más intenções contra ele.



⚡ O Comércio de Arkalon ⚡

O perfil comercial de Arkalon é capitalista... ao menos nas regiões dominadas pelo Império. A moeda de compra de maior valor de todas as regiões chama-se *Dourado*, uma peça de ouro, também representada pela sigla "Drd". Além dela, há as peças de prata, chamadas de *Platiun* e representadas pela sigla "Ptn", e as peças de bronze, chamadas também de *Bronzes*, representadas pela sigla "Brz". Platiuns e bronzes são mais comuns e servem para a compra de acessórios mais básicos. Um dourado equivale a

10 platiuns e um platiun a 10 bronzes. Existem muitas formas de se conseguir dinheiro neste mundo. As mais comuns, assim como em todos os lugares, são o trabalho assalariado e o comércio. Qualquer cidadão arkaloniano pode efetuar diversos serviços em suas horas disponíveis, vender um determinado item que fabrica ou comercializar a carne e o couro de suas caças, por exemplo, bastando ter imaginação e força de vontade para conseguir um bom poder de compra. Nos reinos, o salário diário por um trabalho **comum** varia de 5 Pln a 3 Drd.

⚡ As Raças da Antiga Era ⚡

▶ Anões

Formavam uma raça bastante reservada. Antes da Terceira Era, viviam excluídos dentro de duas cidades-mina. Após a Catástrofe, uma pequena parte deles passou a ser comumente vista em cidades humanas. Tinham estatura baixa, variando entre 1,20 e 1,50 metros, mas eram bem largos para o seu tamanho, o que os tornava extremamente vigorosos e resistentes. Todos os

anões do sexo masculino possuíam barbas e faziam delas seus troféus, enfeitando-as e penteando-as para deixá-las ainda mais volumosas. Em sua cultura, a barba representava a experiência e a sabedoria. Tocar ou fazer piadas com a barba de um anão eram atos considerados universalmente como total falta de bom senso. Suas deslumbrantes cidades eram construídas dentro das montanhas. Uma frase conhecida dos mestres anões era: “se você pode, escave, não edifique”. Eram mestres da forja e também da construção de armas pesadas, sendo eles mesmos os inventores de muitas delas.

► Elfos

Formavam uma raça ágil e inteligente, porém não muito numerosa. Eram humanoides com altura média de 1,75 metros, com orelhas grandes e pontudas, feições finas e sentidos aguçados. Todos os habitantes de Faingard tinham vários motivos para acreditar que os deuses desejavam que os elfos fossem a raça dominante deste mundo. Isso fica claro quando se percebe a superioridade da beleza e dos sentidos destes seres, a forma como se organizavam, sua disciplina e origem. Dividiam-se em três famílias distintas, cada uma com suas características físicas, psicológicas e morais diferenciadas. Os elfos reais eram os mais comuns da raça, com suas peles claras e cabelos prateados ou dourados. Eram uma raça muito ligada à Mágicka e ao deus Arain.

Os elfos selvagens eram uma ramificação que possuía uma ligação muito forte com a natureza e com as deusas Cayla e Aelyn. Viviam no interior

de bosques e florestas, estabelecendo cidades em meio às árvores e servindo como seus guardiões. Suas peles eram cor de bronze e seus cabelos tinham tons geralmente escuros. Os elfos noturnos eram os mais violentos e hostis. Dizem que essa ramificação da raça surgiu através de um pacto enganoso entre o deus Ártus e um rei elfo real chamado Cendelen. Sabe-se que eram criaturas que habitavam o interior de bosques nebulosos e neles estabeleciam cidades. Possuíam pele acinzentada e cabelos sempre brancos. Todos os elfos, independentemente da família, viviam cerca de 700 anos, mas só alcançavam a maturidade com aproximadamente 80 anos. Essa grande longevidade fez com que os registros históricos e crenças da raça permanecessem sendo confiáveis até os dias de hoje. Qualquer artefato élfico encontrado na atual era é considerado de grande valor histórico ou até mesmo comercial. Suas armas eram feitas pelo melhor dos artesãos e o metal que utilizavam nelas, chamado hoje de *metal élfico*, era resistente como nenhum outro, utilizando diamantes em sua composição.



► Saurians

Estas criaturas eram semelhantes a lagartos humanoides com estatura média de 1,90 metros, cuja aparência era bastante variada. A principal diferença entre seus membros estava na pigmentação de sua pele, que podia ter as cores mais exóticas possíveis. Externamente, pouco se conhece sobre esta raça até hoje devido ao seu isolamento. A Catástrofe fez questão de extinguir os poucos registros conhecidos que mantinham. Diferente do que se aparentava, no entanto, sabe-se que eram criaturas com inteligência muito superior à pré-julgada. Apesar de alguns pensarem o contrário, não eram seres malignos ou hostis, mas tornavam-se adversários notáveis caso isso se fizesse necessário. O maior temor em relação à socialização com os saurians devia-se ao fato de serem carnívoros e caçadores implacáveis. Costumavam se alojar em lugares com presença de água ou em pântanos, pois possuíam um vínculo natural muito forte com estes ambientes.

► Centauros

Os centauros eram conhecidos por sua nobreza e também por serem grandes guerreiros. Possuíam uma paixão forte pela caça e pelo combate, apesar de só praticarem tais atos quando isso era necessário à sua própria sobrevivência. Eles se tornaram temidos guerreiros através da prática de suas habilidades e acabaram por usar esta fama a favor da proteção de seus lares e territórios. Acredita-se que logo nos primeiros séculos da Segunda Era, a maior parte deles migrou para uma ilha ao sul de Verelin, a qual foi nomeada

como Ilha dos Centauros. Lá, eles fundaram sua capital, Erbren. Muitas tribos menores permaneceram no continente, habitando principalmente os bosques do oeste. Os jovens centauros de Erbren faziam constantes peregrinações até seus antigos bosques no continente para averiguarem sua atual situação e realizarem um ritual de passagem que os concedia o título de guerreiros.

► Orcs

Os orcs com certeza estavam entre as raças mais brutais e agressivas de Arkalon. Eram seres humanoides de pele mucosa e de coloração acinzentada. Sua aparência era grotesca e tinham a altura média de 1,80 metros. Sua origem era questionada: alguns diziam que eles foram diretamente criados por Derdrak, outros criam numa teoria circulante entre as demais raças. Ela afirmava que a raça órquica foi formada através da maldição de Derdrak sobre um grupo de humanos cruéis e violentos, que dedicava-se a saquear e matar seus semelhantes por onde passavam. Os orcs sempre foram uma raça muito numerosa e esse fator foi que os levou a tentar conquistar o continente algumas vezes após a Catástrofe. Sempre foram conhecidos por possuírem uma postura territorial e agressiva em relação às outras criaturas. Eram normalmente vistos como bárbaros saqueadores, piratas ou mercenários. Havia uma minoria deles que vivia em cidades humanas, os quais eram considerados civilizados o suficiente para tal, mas estes eram raros e sempre sofriam preconceito pelos atos de seus semelhantes.

► Leocans

Eram felinos humanoides, bípedes, que viviam em sua grande maioria como bárbaros. Durante a Antiga Era, os leocans dominavam as areias e savanas de seu continente em grandes comunidades, algumas peregrinas, outras fixas. Pode-se dizer que eram a raça mais temida da Antiga Era devido à sua aptidão natural à batalha. Leocans eram mais fortes e mais rápidos que maioria dos outros indivíduos, possuíam armas naturais como garras e presas. Eram escaladores perfeitos e além disso, quando desprovidos de armadura, podiam correr tão rápido quanto um cavalo de raça pura, ainda que por pouco tempo. O fato de serem carnívoros os tornava ainda mais detestáveis pelas sociedades civilizadas.

⚔ Outras Raças da Era Atual

► Gnolls

Gnolls são semelhantes a hienas com a estatura de um humano adulto, com uma feracidade surpreendente. São carnívoros e muito mais instintivos do que racionais. Costumam caminhar sempre em bandos, buscando comida ou saques. Gnolls são relativamente comuns em Arkalon e representam uma grande ameaça aos viajantes. Habitam vários tipos de terrenos diferentes e por isso não possuem uma região específica para se aglomerarem. Alguns dizem que se eles fossem um pouco mais inteligentes superariam os antigos orcs em vários aspectos, principalmente em brutalidade. É comum encontrar bandos de gnolls

invadindo pequenas vilas e saqueando-as em busca de alimento. Quando não estão em terreno aberto, escondem-se em cavernas e lugares fechados, geralmente isolados de grandes centros urbanos. Alguns argumentam que foi o hábito de se esconderem tanto que fez com que sobrevivessem à Marcha da Conquista. Possuem um dialeto particular que se assemelha muito ao selvagem, porém é um pouco mais avançado. Sua origem é completamente desconhecida e muito provavelmente permanecerá assim, pois eles nunca foram capazes de armazenar de alguma forma os registros da sua história.

► Mortos-Vivos

Muitos cidadãos de Arkalon, habituados à segurança dos muros de suas cidades, negam a existência de tais criaturas, atribuindo a fama de “supersticiosos” àqueles que fazem menção delas. Já aqueles que conhecem os perigos dos caminhos quando a lua governa o céu afirmam que tais seres são reais e atormentam as regiões mais inóspitas do continente. Seja como for, sabe-se que os mortos-vivos nascem a partir da pior de todas as maldições já vistas, controlada pelos sacerdotes da dama da morte-vivente, a deusa Iwen. Esta maldição faz com que o corpo de qualquer ser morto seja possuído por uma alma capturada do Vorten e torne-se escravo da vontade daquele que a chamou. Tal vínculo pode ser apenas momentâneo ou perdurar através dos séculos enquanto o cadáver resistir. Eles são comumente levantados de sepulcros e tumbas, geralmente com a função de proteger um domínio ou área, mas suas finalidades são imprevisíveis. A maioria

das criaturas desta raça são cadáveres semidecompostos ambulantes, sem mente ou vontade própria, controlados apenas pelo capricho de seus mestres, porém existem outros tipos de criaturas como espíritos, sombras e vampiros que também são classificados como pertencentes à raça. Todo morto-vivo, independente de tipo, é extremamente vulnerável à luz solar (recebem dano fixo de 20 por turno quando estiver diretamente exposto, sem direito a resistência). Por isso são conhecidos universalmente como criaturas noturnas. Todos os mortos-vivos são imunes ao medo e possuem vulnerabilidade +15 a dano por fogo.

- **Esqueletos:** são corpos já decompostos, cobertos por um resquício de tecido morto. É o tipo mais comum de morto-vivo. Os esqueletos podem ser adversários fracos ou notavelmente poderosos. Alguns deles podem ser derrotados com um único golpe bem encaixado de uma maça, outros podem derrotar sozinho grupos inteiros de aventureiros. Sua força geralmente está vinculada à força das almas que são presas à eles. Os esqueletos mais perigosos são aqueles que erguem-se das almas de cavaleiros sombrios ou também que pertenceram fisicamente à criaturas gigantes. *Sistema:* todo esqueleto tem resistência -15 a dano perfurante e vulnerabilidade +15 a danos com armas contundentes e ao fogo.

- **Zumbis:** são corpos semidecompostos sem mente ou vontade própria, que obedecem as ordens de seus mestres ou protegem suas tumbas de invasores. Zumbis costumam ser muito lentos. Na verdade a maioria deles se arrasta ao locomover-se. O maior perigo neles é o contágio

de sua miserável condição. Estes seres costumam devorar partes de suas vítimas e transmitem sua doença a elas através de uma toxina terrível que reside em suas salivas. O processo de transformação dura cerca de 24 horas após a morte da vítima. Por isso, todas as criaturas mortas por zumbis geralmente são queimadas imediatamente. *Sistema:* para verificar se o alvo é ou não envenenado, o zumbi lança um teste de 1d20+8 contra a Resistência de sua vítima. O veneno de um zumbi não tem poder de matar uma pessoa, mas causa-lhe sérios danos físicos. Se um personagem for contaminado e permanecer vivo, fica com todos os seus atributos físicos em nível 10 (Força, Destreza Coordenação, Agilidade e Vigor) e permanece seriamente debilitado até que seja curado. Essa cura só pode ser obtida através da magia, pois a doença de um zumbi é sobrenatural e só pode ser curada por um poder de igual essência.

- **Sombras:** as sombras são como névoas negras flutuantes. São almas de seres malignos que por algum motivo não puderam passar pelo Glawderad e não foram presas ao Vorten. Estes seres são imateriais e não podem ser tocados assim como não podem manipular nada material. São vulneráveis apenas a magias compostas por algum tipo de elemento ou energia. *Sistema:* as sombras e aparições, apesar de não poderem tocar uma criatura, possuem um tipo de ataque conhecido como *abraço da morte*, que acontece quando eles fazem com que suas mãos transpassem o corpo de suas vítimas causando-lhes um dano mágico de 25.

O Despertar dos Mortos

É importante dizer, até mesmo por questões históricas, que sempre que um esqueleto ou zumbi for despertado dentro do cenário, a alma que o possuirá será preferencialmente a sua original. Somente quando a alma já tiver passado pelo Glawderad e estiver intimamente vinculada ao reino de seu deus, estará protegida de invocações deste tipo. Por isso é muito difícil conseguir erguer zumbis e esqueletos de grandes heróis. Os indivíduos malignos, por sua vez, buscam sempre retornar ao mundo mortal de alguma forma, optando por deixar o reino dos mortos mesmo quando estão nos reinos de seus deuses.

- **Vampiros:** são considerados os mortos-vivos mais poderosos e os mais perigosos também. Vampiros são criaturas que, logo após sua morte, ressurgem como um cadáver ambulante, mas mantêm sua consciência, vontade e intelecto intactos. Eles estão presos eternamente entre a vida e a morte. A aparência de um vampiro é como a de qualquer pessoa, exceto por seus olhos negros como a abismo, com a íris num vermelho intenso. Suas peles são lívidas e gélidas, pálidas como a de um cadáver. Para manter sua aparência humana, eles precisam se alimentar de sangue, o qual também serve como combustível para alguns feitos sobrenaturais que são capazes de exercer. Por terem facilidade em se misturar na sociedade, costumam caçar suas vítimas dentro dos grandes centros urbanos, em meio às multidões. A transformação de uma pessoa em vampiro ocorre quando ela bebe do sangue de um vampiro e morre pouco tempo depois (o prazo varia entre 3 e 12 horas dependendo da quantidade de sangue ingerido). A partir de então, o indivíduo

despertará e passará por uma transformação absurdamente dolorosa de cerca de 30 minutos. Após isso, ele se erguerá como um amaldiçoado.

Dica do Sistema - Vampiros

Vampiros são difíceis de matar, pois possuem a capacidade de regenerar uma quantidade enorme de Vitalidade quase instantaneamente quando são feridos. Isso só não ocorre com danos causados por fogo, pois são vulneráveis a este elemento e incapazes de curar feridas causadas por ele. Em questão de regras, sempre que o vampiro sofrer um dano qualquer, o narrador deve separar as feridas comuns das causadas por fogo e permitir a regeneração apenas dos danos comuns.

Personagens que se tornem vampiros terão uma quarta energia chamada **Pontos de Sangue**. Para fins de reposição de energia, considera-se que uma criatura humanoide possui 25 Pontos de Sangue e que o vampiro é capaz de absorver por turno uma quantidade de sangue igual a metade do seu nível de Vigor. Os Pontos de Sangue (PS) substituem a Estamina no uso de habilidades de classe e também servem para curar o vampiro através de um dom automático que ele passa a possuir chamado Regeneração Vampírica. Com este dom, cada ponto de Sangue gasto regenera 1 ponto de Vitalidade naquele turno. O máximo de Vitalidade a ser recuperada por turno é igual a metade do nível de Vigor do vampiro. O uso da Regeneração Vampírica vale como ação no turno. Além de tudo, vampiros possuem resistência -10 a danos perfurantes e contundentes e são imunes a golpes em lugares letais, pois todo o seu corpo está morto e não diferencia órgãos vitais de não vitais. De fato, vampiros só conseguem manter sua não-vida através da maldição da qual são vitimados, o que é algo puramente mágico.

► Lobisomens

Os lobisomens nasceram quando o deus Derdrak conseguiu corromper três dos guardiões lupinos de Aelyn, por volta de 120 da Terceira Era. Sabe-se que dois deles foram mortos logo após sua criação pela própria deusa da fauna, mas o mais poderoso deles, Zahrik, conseguiu escapar da fúria de sua criadora. Mais tarde, ele refugiou-se num bosque situado a leste de Lísea, onde encontrou uma pequena comunidade humana que veio a contaminar com sua maldição. Desde este evento, aquele bosque foi chamado de Bosque de Zahrik ou Bosque Uivante e permanece sendo chamado assim até os dias de hoje. A maldição da licanthropia jamais foi destruída e, desde que surgiu, sempre acabou contaminando algum desafortunado. Diferente do lobisomem original, porém, todos que são contaminados pela maldição conseguem controlar sua mutação livremente, exceto nas noites de lua cheia, quando ela ocorre de forma involuntária e com muito mais violência. O contágio da licanthropia ocorre somente através da mordida de um lobisomem.

Dica do Sistema - Lobisomens

Quando um indivíduo qualquer é contaminado com esta maldição, é normal que testemunhas do fato o matem antes da próxima lua cheia, quando ela se consumará e ocorrerá a primeira transformação, que geralmente é a mais perigosa e incontrolável. Caso a maldição se consume, ele passará a possuir uma característica chamada Licanthropia. A contaminação ocorre quando o personagem é mordido por um lobisomem em sua forma alterada e permanece vivo (o que é raro). Quando está em sua forma de lobo, faz com que seus atributos Força, Destreza, Coordenação,

Agilidade, Vigor e Percepção recebam um bônus de +1 para cada 2 níveis do personagem. Os demais atributos são reduzidos a 10 e o Carisma é anulado. Sua Vitalidade recebe +50 pontos temporários e ele perde sua capacidade de fala. Além disso, ele ganha a habilidade de correr numa velocidade de até 70 Km/h e dar saltos de até 8 metros de altura ou distância, sem penalidades. Suas garras e mordida causam 16+BND de dano. Enquanto na forma de lobo, o personagem só pode fazer ações simples como atacar, esquivar, correr, fugir ou saltar, por exemplo; nada que vá além disso é permitido. Também não é permitido o uso de objetos, armas ou equipamentos. Se a transformação for feita com uma armadura equipada ou roupa, ela se romperá. A mudança de forma de um lobisomem dura 3 turnos para acontecer e vale como ação. Ela pode acontecer uma única vez a cada 48 horas. Nas noites de lua cheia, porém, quando a mutação torna-se incontrolável e selvagem, o jogador não poderá dar ordens ao seu personagem. Geralmente, aconselha-se que ele se isole ou se tranque em algum lugar seguro antes do evento. Importante: para começar o jogo como um lobisomem é preciso autorização do narrador.

► Dragões

Os dragões têm sua origem datada do princípio da Antiga Era e são tidos como a primeira raça a ser criada por um deus. Eles sempre foram citados por outras criaturas com temor, pois além de serem superiores a todas elas fisicamente, sua inteligência e vínculo com a mágicka eram mais que notáveis. Suas aparições tornaram-se praticamente extintas em meados da Antiga Era, quando suspeita-se que ocorreu o exílio de seu deus, Drakius. Hoje, sua existência é até mesmo questionada por muitos. Isso fez com que pouco

se soubesse acerca da natureza dessas criaturas. Os relatos de contatos passados afirmam que existiam dois tipos de dragões: os comuns, que geralmente possuíam a altura de oito homens, e os gigantes, que possuíam um tamanho colossal. Suas habilidades arcanas eram formidáveis, mas a mais conhecida dentre todas era sua capacidade de transformar seu hálito numa rajada devastadora de fogo, ácido ou gelo. Todos os dragões consideravam as raças alheias como sendo inferiores e, portanto, muito raramente comunicavam-se com elas ou se quer suportavam sua presença. Afirmava-se que, para se conseguir o favor de um dragão, era preciso oferecer-lhe algo de grande valor e, além disso, convencê-lo de que ele teria grandes vantagens com o acordo. Conseguir ou não fazer isso era uma questão de sobrevivência para quem tentasse. Hoje, ainda existem aqueles que acreditam na existência dos dragões, seja por simples opção ou por relatos perdidos de vislumbres de criaturas semelhantes sobrevoando as grandes montanhas do extremo norte.

À parte de rumores populares, não há motivos para acreditar que os dragões deixaram de existir. Os antigos relatos élficos, transmitidos às raças vizinhas antes da Marcha da Conquista, afirmavam que após a Batalha do Alvorecer, os deuses Érevon, Gorag e Morayne lançaram uma maldição sobre o rei dragão, Kladusmaldt, e muitos de seus seguidores, fazendo-os cair num sono profundo e então isolando-os dentro de uma montanha colossal cuja localização jamais foi descoberta. Apenas uma pequena parte dos dragões conseguiu escapar desse destino,

liderados pela esposa de Kladusmaldt, Melianseviak, que mais tarde se tornaria uma peça-chave na Marcha da Conquista. Desde que foram vistos abertamente pela última vez, no fim da Terceira Era, os dragões voaram para o norte e simplesmente desapareceram. Muitos acreditam que eles estão hibernando, afinal, o sono de um dragão pode durar muitos séculos.





Capítulo 6

Contando Histórias

‡ Criando Aventuras ‡

Criar uma aventura é uma tarefa prazerosa, mas que requer do narrador aplicação. Antes de narrar, é preciso ter o cuidado de criar uma história básica para que a trama se desenvolva. Existem diversas técnicas para se fazer, mas vamos abordar apenas as principais.

▶ Objetivo Sempre!

A primeira coisa que um narrador precisa ter em mente quando decide chamar seus amigos para um jogo de RPG é que não adianta jogar o personagem no meio de uma cena qualquer, sem objetivo, sem meta e sem razão para ser. Desde o começo, é preciso criar uma situação chamativa, que induza o personagem a uma ação, que faça com que ele tenha pelo menos uma meta inicial, mesmo que banal. Aliás, nunca, em qualquer momento da trama, é interessante deixar as coisas por conta do jogador. Não é difícil ver narradores que simplesmente colocam os personagens num ambiente qualquer e esperam que os jogadores simplesmente adivinhem o que eles têm que fazer, começando a caminhar sem rumo e destino até esbarrar com algo interessante. Isso é bastante

comum em inícios de jogos com narradores inexperientes. Portanto, defina um começo para sua aventura.

▶ Planejar, Não Definir

Geralmente é bom fazer um planejamento simples sobre a aventura ou até mesmo sobre a crônica em si. Esse planejamento deve ter alguns itens como: Qual será a missão principal? Qual será o evento que chamará os personagens à missão principal? Quais serão os PF's de maior destaque na trama? Quais as dificuldades que os personagens encontrarão para atingirem sua meta? Qual será o maior obstáculo/inimigo que eles enfrentarão na reta final da aventura? São fatores importantes para a formação da base de qualquer história. Mas veja que definimos fatos genéricos, não específicos. O narrador NUNCA pode dizer que "fulano vai morrer" quando o personagem tem a ínfima chance de salvá-lo. Estamos falando de RPG, não de uma novela, portanto lembre-se: defina apenas fatos genéricos da aventura, nunca defina acontecimentos específicos. Como narrador, você pode planejar fazer os personagens enfrentarem um grupo pré-planejado de inimigos, mas jamais pode definir como eles derrotarão esses inimigos ou o que

farão diante deles. Lembre-se: nunca guie o personagem de seus jogadores!

▶ Planejamento VS Improviso

Muitos narradores não gostam de planejar suas sessões. Achem que o improviso puro e simples é capaz de dar conta de tudo o tempo todo. Talvez isso funcione para alguns poucos indivíduos com uma imaginação muito acima do padrão, mas na maioria dos casos acaba destruindo a carreira de qualquer jovem candidato ao posto de "narrador do ano". Planejamento é importante sim! E muito!

O primeiro planejamento deve começar pela história do personagem. É um erro mais que comum que muitos narradores novatos dediquem-se exclusivamente ao planejamento da aventura e simplesmente esquecerem de que os personagens têm uma história que precisa ser compatibilizada com a trama principal. Inclusive fazer isso pode ser a diferença entre um jogo monótono e um emocionante. Quando o jogador dedica tempo e imaginação para criar seu personagem, ele não quer que ele seja apenas mais uma casca vazia dentro do jogo. Ele não pode sair interpretando tudo como se seu passado não existisse. Vamos supor, por exemplo, que o

jogador crie um personagem de alinhamento moral maligno. Pela definição de estereótipo, o personagem é naturalmente egoísta. Agora imagine o narrador colocando para um personagem assim uma quest inicial do tipo "resgate a princesa sequestrada para receber a gratidão do rei". Seria totalmente desconexo em termos interpretativos que esse personagem aceitasse ou realizasse essa missão. É sempre preciso tomar cuidado para que cada personagem tenha a devida atenção do narrador.

Para evitar este tipo de situação, é aconselhado que cada jogador efetue uma sessão solo com o narrador para um prólogo, uma introdução ao jogo. O prólogo geralmente é uma sessão onde o personagem, dentro de suas características e inclinações, encontra um motivo para se inserir na história ou para realizar a quest principal. Cada personagem precisa ter um prólogo diferente, de acordo com sua história e alinhamentos.

▶ O Avanço da História

Narrar o começo de uma história é relativamente simples. Em algumas poucas sessões os personagens estarão devidamente inseridos no mundo e no ambiente da trama. Então vem a parte desafiadora: o "meio", que pode durar quantas sessões o narrador achar que deve. O desenvolvimento da aventura baseia-se no planejamento realizado sessão após sessão. Uma vez que os jogadores passaram pela situação que havia sido preparada e o narrador não tem mais nada em mente, a sessão deve ser encerrada. O narrador tem até a próxima sessão para planejar o

que ocorrerá no próximo encontro dos jogadores e assim, de sessão em sessão a história começa a acontecer. O "meio" de uma aventura ou crônica pode durar meia dúzia de sessões ou centenas delas. Isso fica a critério do narrador. Apenas é aconselhado que as sessões mudem um pouco de foco de quando em quando. Fazer várias sessões de combate ou várias sessões de masmorras por muito tempo acaba deixando o jogo monótono e cansativo. Outra dica importante é: invista em conflitos! Mas não apenas conflitos físicos (batalhas). Busque utilizar a história do personagem para gerar conflitos morais, sociais, familiares... algo que crie no jogador um ânimo a mais para jogar, para querer ver o que vai acontecer mais adiante. Se o personagem tem uma irmã, por exemplo, ela poderá ser sequestrada num determinado ponto da história e ele se verá dividido entre resgatá-la ou cumprir a missão... ou ainda precisará buscar cumprir a missão mais afincado caso as duas coisas estejam relacionadas. O fato é: diversifique! Masmorras são legais, goblins são feitos para serem mortos, mas não apenas disso vive o RPG.

▶ O Fim

O fim de uma aventura deve ser muito bem planejado e principalmente, sentido. O narrador precisa saber enxergar qual o momento certo de dizer "por enquanto é só pessoal!". Esse momento deve ser quando os personagens estão no seu limite, seja de esgotamento ou força. A proximidade do fim da história deve ser sentido a cada sessão anterior e, óbvio, deve ser algo pelo menos grande! Ninguém quer jogar dezenas de

sessões em uma mesa ou sala e no fim descobrir que quase morreu duzentas vezes por algo insignificante. Sendo assim, planeje o final para surpreender, para ser algo que ninguém imaginaria. Se for um inimigo, planeje-o com bastante cuidado, para que ele forneça um bom desafio, mas ao mesmo tempo não seja imortal. Tudo deve ter seu equilíbrio.

▶ Personagens de Figuração

Investir em personagens de figuração (PF's ou NPC's) é uma atitude pela qual qualquer narrador se orgulhará muito. Se os jogadores passarão por uma cidade, por que não criar um conflito social naquela cidade, onde duas ou três casas nobres estão em conflito? No fim, os personagens acabam tendo a chance de se envolverem nisso e enriquecerem a história angariando aliados ou inimigos. A questão é que quando o narrador tem PF's à disposição, com histórias e personalidades pré-definidas isso faz com que seja muito mais fácil improvisar nas situações de necessidade e a própria narrativa se torna mais rica. Muitas histórias de NPC's podem gerar quests interessante no meio da história.

▶ Quando improvisar?

Praticamente sempre! Mas somente quando isso for necessário. O improviso faz parte da vida do narrador de sessão em sessão. Quando um narrador não improvisa, isso é um péssimo sinal, pois isso indica que ele está conduzindo os personagens pelos jogadores e não está dando

liberdade a eles para criarem seus próprios caminhos ou soluções às adversidades que encontrarem pelo caminho. Se quer um personagem de nível 1 enfrente cinco trolls ao mesmo tempo, tudo bem, mas se o jogador resolver correr para o leste, o que ele encontrará? E se for para o oeste? E se ele usar uma magia de invisibilidade? A mente do jogador é fantasticamente imprevisível, principalmente quando ele tem uma boa imaginação. Então fica reforçada aqui a informação que já foi passada anteriormente: planeje, não defina! Guiar um personagem pelo jogador pode ser um dos principais e mais graves erros de um narrador!

► Criando Inimigos Para os PJ's

É claro que o narrador não precisa criar uma ficha completa para cada PF que for inserir na trama. Quando houver possibilidade de que o PF entre em conflito com os personagens, basta fazer uma ficha simplificada. Siga o exemplo ao lado.

É muito importante informar que o BND, BNR e os Defesas podem fugir ao cálculo comum de níveis. O narrador pode apenas estipular um valor equilibrado com a média dos atributos usados. Isso é muito importante no momento de criar fichas de inimigos de porte grande, como ogros, por exemplo. Um ogro ou qualquer criatura ainda maior, como um dragão, terão DES, AGI e COO limitadas ao nível 20, como a maioria dos indivíduos do jogo, mas suas FOR e VIG certamente são muito maiores. Um ogro deve ter a força de aproximadamente vinte homens e a resistência ao menos dez vezes maior, sendo assim

seu BND e BNR devem ser bem mais altos que o padrão. Se considerarmos um ogro de FOR 200, por exemplo, seria aplicado a ele um padrão de BND +50, o que muito provavelmente mataria ou desacordaria um personagem com um golpe. Se seu VIG fosse 100, então ele teria BNR -20. Isso seria um problema e tanto para causar danos ao monstro. Talvez alguém questione: então é impossível matar uma criatura assim? Na verdade não. O que o jogador precisa entender é que algumas situações da aventura exigem mais que simples ações de "atacar e defender". É preciso estratégia! Já que falamos de ogro e resistência, vale a pena lembrar de uma cena épica do filme O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel. Há um momento, quando o grupo adentra uma cidade anã em ruínas que eles são atacados por grupos enormes de goblins que trazem consigo um ogro das cavernas para dentro de uma sala. A ocasião é clássica: os personagens atacam o ogro e simplesmente não conseguem se quer enfraquecê-lo. O machado do anão o arranha e as flechas do elfo ricocheteiam quando batem contra a pele dura. O ogro atinge uma única vez dois personagens do grupo: um deles perde a consciência de imediato e o outro certamente morreria se não fosse por uma couraça de mithril, um metal leve e extremamente resistente. No fim, a única alternativa foi um tiro de arco do elfo dentro da boca do ogro, que atingiu a cabeça pelo lado de dentro. Todo monstro, besta ou simples personagem tem sua fraqueza. O narrador precisa definir isso e encontrar meios de mostrar ao personagem, seja por testes de Percepção ou Inteligência, ou por sinais interpretativos.

_____ ATRIBUTOS E ÍNDICES _____

Atributos Físicos.....	(00)
Atributos Mentais.....	(00)
Atributos Sociais.....	(00)
Defesa Curta.....	(00)
Defesa Longa.....	(00)
Resistência.....	(00)
Sentidos e Prontidão.....	(00)
Empatia, Moral e Vontade.....	(00)
Dano.....	(00)
BND.....	(00)
BNR.....	(00)
Resistências/Vulnerabilidades:	

_____ INVENTÁRIO _____

_____ HABILIDADES/MAGIAS _____

Para ajudar o narrador com a questão da ficha para criaturas de diversos portes, foi feita a tabela abaixo, que trata-se de uma sugestão, não uma regra. Se o narrador preferir, pode ampliar ou reduzir estes valores.

BND E BNR SEGUNDO O PORTE		
PORTE	BND	BNR
Minúsculo (até 1 kg)	---	---
Pequeno (até 10 kg)	+1	-1
Mediano (até 40 kg)	+2	-2
Humanoide (até 200 kg)	+3	-3
Grande (até 1 t)	+10	-5
Muito Grande (até 10 t)	+50	-20
Imenso (até 50 t)	+100	-50



► O Mundo é Seu!

Apesar de haver uma descrição de cenário neste livro, **Era dos Magos** certamente será diferente para cada leitor e jogador. O narrador precisa ter em mente que muito mais importante do que usar é criar! Uma vez tendo em mente o que o sistema e o cenário lhe proporciona, desenvolva suas próprias histórias, lendas, personagens, magias, raças... seja o que for, crie seu próprio mundo! O que este livro trás é apenas um esboço, uma base para algo maior. O maior condutor de um jogo de RPG não é um livro e sim o narrador. Isso tem sido esquecido por muitos em muitas mesas e salas. Portanto, coloque sua imaginação para funcionar e enxergue um mundo sem limites e sem fronteiras! **Era dos Magos** certamente pode ser um jogo que marcará a sua vida e as de seus jogadores. Basta apenas querer fazer acontecer!

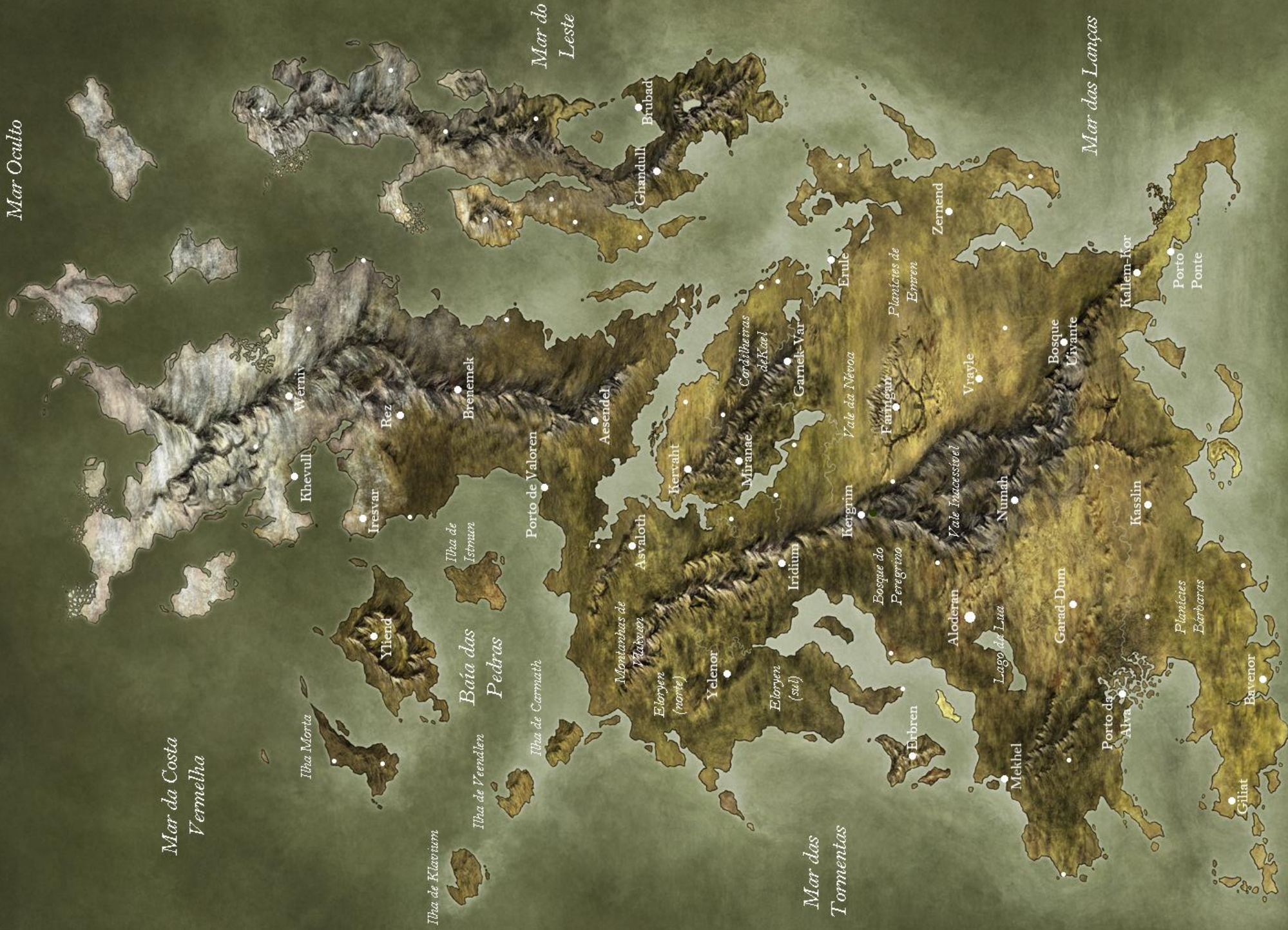
Mar Oculto

Mar do Leste

Mar das Lanças

Mar da Costa Vermelha

Mar das Espadas



Ilha Morta

Ilha de Klavium

Ilha de Veendler

Ilha de Carnath

Baía das Pedras

Ilha de Istmar

Montanhas de Mabuzer

Eloyen (norte)

Yelenor

Eloyen (sul)

Asvaloth

Kervah

Miranae

Cordilheiras da Kael

Garnet-Var

Vale da Névoa

Funguar

Planícies de Emren

Zernend

Vale Inaccessível

Numah

Garad-Dum

Bosque Uiyante

Porto Alva

Lago de Lua

Planícies Bárbaras

Giliat

Ravenor

Kallen-Ifor

Porto Ponte

Chandull

Brubad

Werniv

Iresvar

Rez

Brenemek

Asendel

Porto de Valoren

Mar das Tormentas

Era dos Magos - Ficha de Personagem

Nome XP
 Raça Classe Social Saúde
 Classe Especialista 1ª Nível 2ª Nível
 Sexo Religião Divindade Fama

Atributos

	Original	Modif. (classe)	Modif. (outros)	TOTAL
Força	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Destreza	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Coordenação	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Agilidade	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Vigor	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Foco	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Inteligência	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Percepção	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Carisma	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Índices

	Original	Modificador	TOTAL
Defesa Curta (AGI+DES)/2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Defesa Longa (PER+COO)/2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Resistência (FOR+VIG)/2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Vontade (FOC+INT)/2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Frontidão (PER+AGI)/2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Sentidos (PER+FOC)/2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Moral (FOC+CAR)/2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Empatia (CAR+INT)/2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Perícias

	Treinada	Bônus
Armas Leves	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Armas Médias	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Armas Pesadas	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Armas de Firo	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Armas de Arremesso	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Atletismo	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Luta	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Montaria	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Navegação	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Botânica	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Alquimia	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Cultura Geral	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Cultura Arcana	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Línguas Antigas	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Outras Características

Vitalidade	Original <input type="text"/>	Atual <input type="text"/>
Mágicka	Original <input type="text"/>	Atual <input type="text"/>
Festividade	Original <input type="text"/>	Atual <input type="text"/>
Resistências	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Vulnerabilidades	<input type="text"/>	<input type="text"/>
BND	<input type="text"/>	<input type="text"/>
BNA	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Magias & Habilidades de Classe

Inventário

Acesse o mapa em HD clicando [aqui](#)

